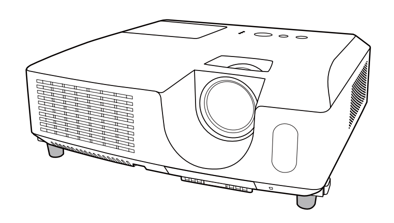


Proyector digital X31/X36/X46



Guía del usuario

Gracias por adquirir este proyector.

⚠**ADVERTENCIA** ►Antes de utilizar este producto, lea todos los manuales del mismo. Asegúrese de leer la "**Garantia de producto e Instrucciones de seguridad**" en primer lugar. Luego de leerlos, consérvelos en un lugar seguro para referencia futura.

Sobre este manual

En este manual se utilizan varios símbolos. El significado de esos símbolos se describe a continuación.

⚠**ADVERTENCIA** Este símbolo indica información que, de ser ignorada, podría causar lesiones personales e incluso la muerte por manipulación incorrecta.

⚠**PRECAUCIÓN** Este símbolo indica información que, de ser ignorada, podría causar lesiones personales e incluso la muerte por manipulación incorrecta.

AVISO Esta entrada indica peligro de que se produzca un problema.

📖 Consulte las páginas escritas después de este símbolo.

NOTA • La información en este manual está sujeta a modificaciones sin aviso.
• El fabricante no asume responsabilidad por errores que puedan aparecer en este manual.
• No se permite la reproducción, la transferencia o la copia total o parcial de este documento sin expreso consentimiento por escrito.

Reconocimiento de marcas registradas

- Mac® es marca comercial registrada de Apple Inc.
- Windows® es marca comercial registrada de Microsoft Corporation en EE.UU. y/u otros países.
- VESA y DDC son marcas registradas de Video Electronics Standard Association.
- HDMI, el logo HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de HDMI Licensing LLC. en Estados Unidos y en otros países.
- PJLink es una marca cuyos derechos de marca se han solicitado en Japón, Estados Unidos y otros países y áreas.



- “Blu-ray Disc” es una marca comercial.

Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

Índice

Introducción

Características

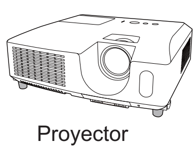
El proyector le ofrece una amplia gama de usos mediante las características siguientes.

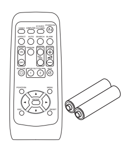
- ✓ Este proyector tiene una variedad de puertos de E/S que presumiblemente cubrirán cualquier escena de negocios. El puerto **HDMI** puede soportar varios equipos de imagen que posean interfaz digital para obtener imágenes más claras en una pantalla.
- ✓ Este proyector permite la proyección de imágenes grandes incluso en espacios reducidos.
- ✓ Si introduce un dispositivo de almacenamiento USB, como por ejemplo una memoria USB, en un puerto **USB TYPE A** y selecciona el puerto como la fuente de entrada, podrá ver imágenes almacenadas en el dispositivo.
- ✓ Se puede controlar y monitorear este proyector por medio de conexión LAN.
- ✓ La red de este proyector soporta el estándar PJLink™.
- ✓ PJLink™ es un estándar unificado para operar y controlar proyectores de datos.

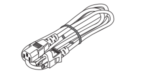
  PJLink™ permite el control central de proyectores fabricados por diferentes distribuidores y los proyectores pueden ser operados por un controlador. El equipo que cumple con PJLink™ puede gestionarse y controlarse en cualquier momento y en cualquier lugar, independientemente del fabricante.
  Para el comando de PJLink™, consulte "Technical".
  Para las especificaciones de PJLink™, consulte el sitio Web de Japan Business Machine and Information System Industries Association.
  URL: http://pjlink.jbmia.or.jp/english/ (a partir de diciembre de 2009)

Comprobar el contenido del paquete

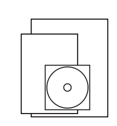
Su proyector debe venir con los ítems mostrados a continuación. Compruebe si están incluidos todos los ítems. Póngase en contacto inmediatamente con su proveedor si observa alguna falta.

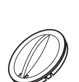

Proyector

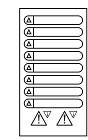

A distancia Mando
(con dos pilas AA)




Cable eléctrico Cable de VGA


Guía del usuario
Garantia de producto e
Instrucciones de seguridad
Rápido Manual


Tapa del objetivo

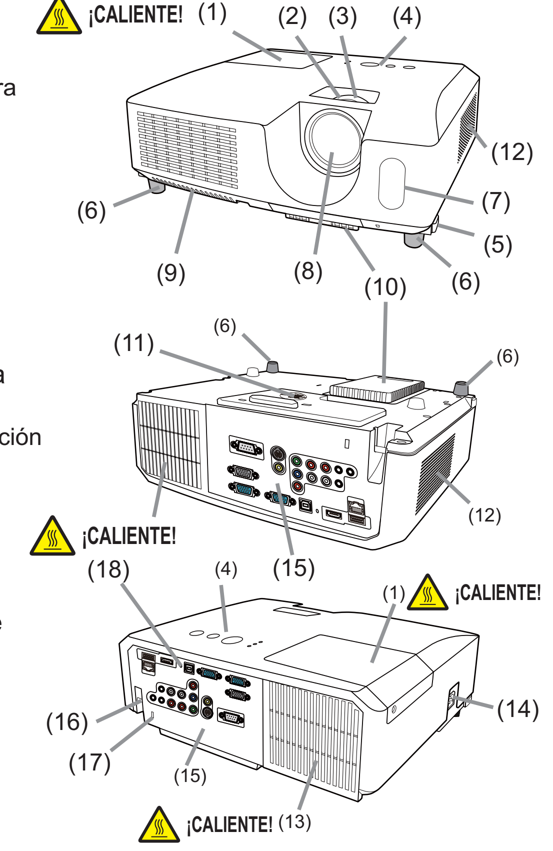

Etiqueta de seguridad

NOTA • Mantenga los materiales del embalaje original para reenvío posterior. Asegúrese de utilizar los materiales de embalaje originales cuando traslade el proyector. Tenga especial cuidado con la lente.

Identificación de las piezas

Proyector

(1) Tapa de la lámpara (📖*85*)
La unidad de la lámpara se encuentra en el interior.
(2) Anillo de foco (📖*21*)
(3) Anillo de zoom (📖*21*)
(4) Panel de control (📖*5*)
(5) Botones elevadores (x 2) (📖*21*)
(6) Pies elevadores (x 2) (📖*21*)
(7) Sensor remoto (📖*15*)
(8) Lente (📖*90*)
(9) Rejillas de ventilación de entrada
(10) Tapa del filtro (📖*87*)
El filtro de aire y la rejilla de ventilación de entrada están en el interior.
(11) Tapa de las pilas
La batería del reloj interno está adentro.
(12) Altavoz (📖*12, 18, 42*)
(13) Rejilla de ventilación de escape
(14) **AC IN** (Entrada CA) (📖*14*)
(15) Panel trasero (📖*5*)
(16) Traba de seguridad (📖*14*)
(17) Ranura de seguridad (📖*14*)
(18) Interruptor de cierre (📖*94*)

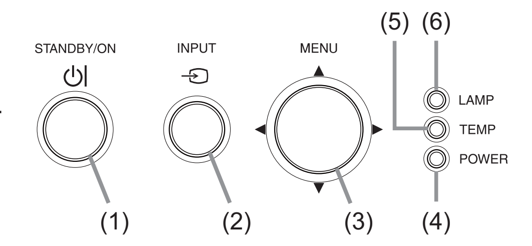


⚠**ADVERTENCIA** ►**¡CALIENTE!** : No toque cerca de la tapa de la lámpara y las rejillas de ventilación de escape durante o inmediatamente después del uso, puesto que está demasiado caliente.
►No mire en la lente o las rejillas de ventilación mientras la lámpara esté encendida, puesto que la luz fuerte es perjudicial para la vista.

⚠**PRECAUCIÓN** ►Mantenga la ventilación normal para evitar que el proyector se caliente. No cubra, obstruya ni tape las rejillas de ventilación. No coloque nada cerca de las rejillas de ventilación de entrada que pueda adherirse o que éstas puedan aspirar. Limpie el filtro de aire periódicamente.
►No utilice la ranura o la traba de seguridad para evitar que se caiga el proyector, puesto que no están diseñados para eso.
►No manipule los botones elevadores sin sostener el proyector, puesto que el proyector podría caerse.

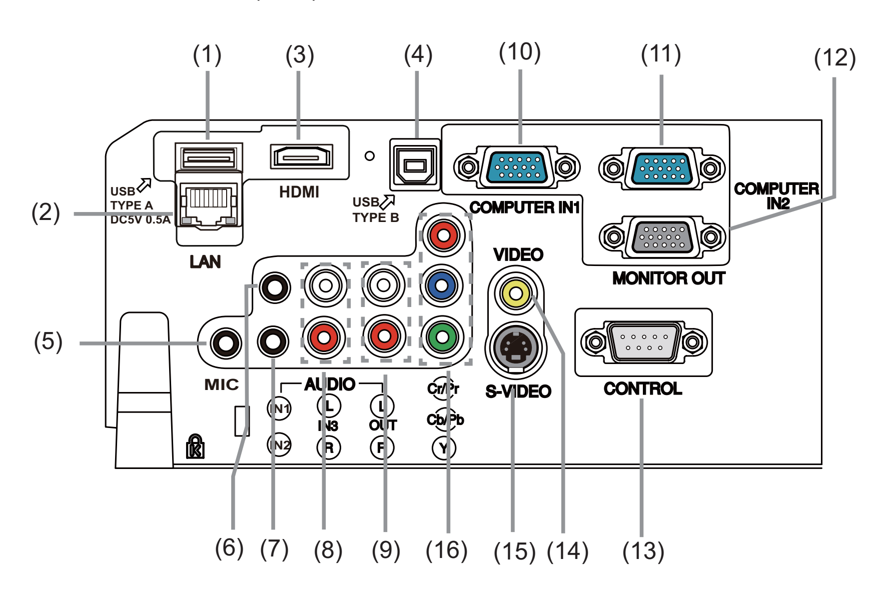
Panel de control

(1) Botón **STANDBY/ON** (📖*17*)
(2) Botón **INPUT** (📖*18*)
(3) Botón **MENU** (📖*26*)
Consiste en cuatro botones de cursor.
(4) Indicador **POWER** (📖*17, 93, 94*)
(5) Indicador **TEMP** (📖*93, 94*)
(6) Indicador **LAMP** (📖*93, 94*)



Panel trasero (📖*9 ~ 13*)

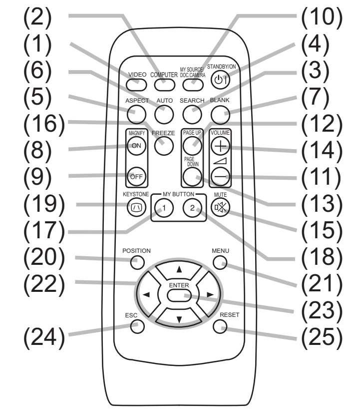
(1) Puerto **USB TYPE A**
(2) Puerto **LAN**
(3) Puerto **HDMI**
(4) Puerto **USB TYPE B**
(5) Puerto **MIC**
(6) Puerto **AUDIO IN1**
(7) Puerto **AUDIO IN2**
(8) Puertos **AUDIO IN3** (**L, R**)
(9) Puertos **AUDIO OUT** (**L, R**)
(10) Puerto **COMPUTER IN1**
(11) Puerto **COMPUTER IN2**
(12) Puerto **MONITOR OUT**
(13) Puerto **CONTROL**
(14) Puerto **VIDEO**
(15) Puerto **S-VIDEO**
(16) Puertos **Y, Cb/Pb, Cr/Pr**
(componente)

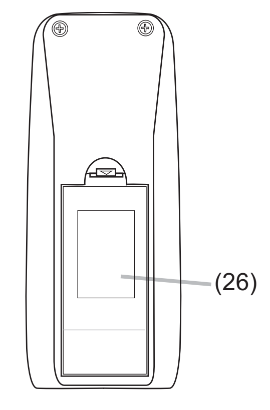


PRECAUCIÓN ►Utilice el interruptor de cierre sólo cuando el proyector no se apague mediante el procedimiento normal, puesto que este interruptor detiene el funcionamiento del proyector sin enfriarlo.

Control remoto

(1) Botón **VIDEO** (*19*)
(2) Botón **COMPUTER** (*19*)
(3) Botón **SEARCH** (*20*)
(4) Botón **STANDBY/ON** (*17*)
(5) Botón **ASPECT** (*20*)
(6) Botón **AUTO** (*22*)
(7) Botón **BLANK** (*25*)
(8) Botón **MAGNIFY - ON** (*24*)
(9) Botón **MAGNIFY - OFF** (*24*)
(10) Botón **MY SOURCE/DOC.CAMERA** (*19, 54*)
(11) Botón **VOLUME -** (*18*)
(12) Botón **PAGE UP** (*16*)
(13) Botón **PAGE DOWN** (*16*)
(14) Botón **VOLUME +** (*18*)
(15) Botón **MUTE** (*18*)
(16) Botón **FREEZE** (*25*)
(17) Botón **MY BUTTON - 1** (*53*)
(18) Botón **MY BUTTON - 2** (*53*)
(19) Botón **KEYSTONE** (*23*)
(20) Botón **POSITION** (*22, 27*)
(21) Botón **MENU** (*26, 27*)
(22) Botones de cursor ▲/▼/◄/► (*26, 27*)
(23) Botón **ENTER** (*26, 27*)
(24) Botón **ESC** (*27*)
(25) Botón **RESET** (*27*)
(26) Tapa de las pilas (*15*)





Dorso del control remoto

Configuración

Instale el proyector de acuerdo con el entorno y la forma en la que vaya a utilizarlo.

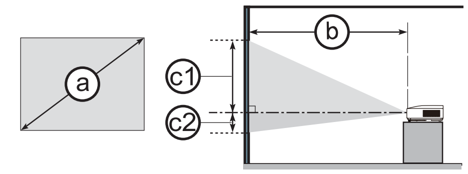
Disposición

Consulte las siguientes tablas e ilustraciones para determinar el tamaño de la pantalla y la distancia de proyección.

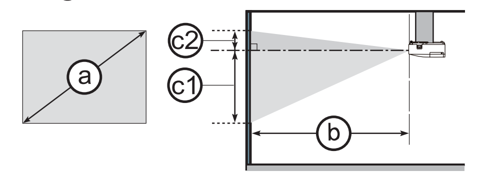
Los valores de la tabla se han calculado para una pantalla a tamaño completo: 1024×768.

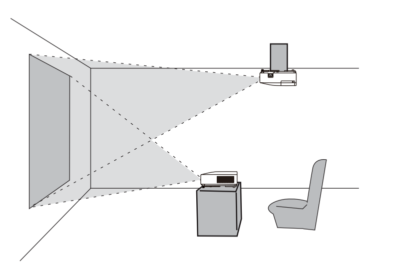
ⓐ Tamaño de la pantalla (diagonal) ⓑ Distancia de proyección (±10%)
ⓒ1 , ⓒ2 Altura de la pantalla (±10%)

Sobre una superficie horizontal



Colgado del techo





• Deje un espacio de 30 cm o más entre ambos lados del proyector y otros objetos tales como paredes.

• Para instalarlo en una condición especial como por ejemplo un montaje de techo, pueden requerirse mantenimiento y los accesorios de montaje específicos. Antes de instalar el proyector, consulte a su distribuidor acerca de la instalación.

ⓐ Tamaño de la pantalla (diagonal)		La pantalla de 4:3								La pantalla de 16:9							
		ⓑ Distancia de proyección				ⓒ1 Altura de la pantalla		ⓒ2 Altura de la pantalla		ⓑ Distancia de proyección				ⓒ1 Altura de la pantalla		ⓒ2 Altura de la pantalla	
		mín,		máx,						mín,		máx,					
tipo (pulgada)	m	m	pulgada	m	pulgada	cm	pulgada	cm	pulgada	m	pulgada	m	pulgada	cm	pulgada	cm	pulgada
30	0,8	0,9	34	1,0	41	41	16	5	2	1,0	38	1,1	45	39	15	-1	0
40	1,0	1,2	46	1,4	55	55	22	6	2	1,3	51	1,5	60	51	20	-2	-1
50	1,3	1,5	58	1,8	69	69	27	8	3	1,6	64	1,9	76	64	25	-2	-1
60	1,5	1,8	70	2,1	83	82	32	9	4	1,9	77	2,3	91	77	30	-2	-1
70	1,8	2,1	82	2,5	97	96	38	11	4	2,3	90	2,7	106	90	35	-3	-1
80	2,0	2,4	94	2,8	112	110	43	12	5	2,6	103	3,1	122	103	41	-3	-1
90	2,3	2,7	106	3,2	126	123	49	14	5	2,9	116	3,5	137	116	46	-4	-1
100	2,5	3,0	118	3,6	140	137	54	15	6	3,3	129	3,9	153	129	51	-4	-2
120	3,0	3,6	142	4,3	168	165	65	18	7	3,9	155	4,7	183	154	61	-5	-2
150	3,8	4,5	178	5,3	211	206	81	23	9	4,9	194	5,8	229	193	76	-6	-2
200	5,1	6,0	237	7,1	281	274	108	30	12	6,6	259	7,8	306	257	101	-8	-3
250	6,4	7,5	297	8,9	352	343	135	38	15	8,2	324	9,7	383	322	127	-10	-4
300	7,6	9,1	357	10,7	422	411	162	46	18	9,9	389	11,7	460	386	152	-12	-5

(continúa en la página siguiente)

Disposición (continuación)

⚠**ADVERTENCIA** ►Coloque el proyector en una posición horizontal estable. Si el proyecto se cae o se derriba podría causar lesiones y/o daños al proyector. Utilizar un proyector averiado podría causar un incendio y/o una descarga eléctrica.

- No coloque el proyector sobre una superficie inestable, en pendiente o que vibre como una base desequilibrada o inclinada.
- No apoye el proyector de lado, de frente o sobre su parte trasera.
- Antes de realizar una instalación especial, como colgado del techo o de cualquier otra parte, consulte a su proveedor.

►Coloque el proyector en un lugar fresco y asegúrese de que haya suficiente ventilación. La alta temperatura del proyector podría causar incendios, quemaduras y mal funcionamiento del proyector.

- No tape, obstruya ni cubra de ninguna manera las rejillas de ventilación del proyector.
- Deje un lugar de 30 cm. o más entre los laterales del proyector y otros objetos como las paredes.
- No coloque ni acople nada obstruya la lente o las rejillas de ventilación.
- No coloque el proyector sobre un elemento metálico o poco resistente al calor.
- No coloque el proyector sobre alfombras, cojines o ropa de cama.
- No coloque el proyector expuesto a la luz solar directa o cerca de objetos calientes como calentadores.
- No coloque nada cerca del objetivo, las aberturas de ventilación, ni sobre el proyector.
- No coloque nada que pueda adherirse o ser aspirado por la las rejillas de ventilación en la base del proyector. Este proyector también cuenta con rejillas de ventilación de entrada en la base.

►No coloque el proyector en ningún lugar donde pueda humedecerse. Humedecer el proyector o introducirle líquidos podría causar incendios, descargas eléctricas y/o mal funcionamiento del proyector.

- No coloque el proyector en un cuarto de baño o a la intemperie.
- No coloque objetos que contengan líquidos cerca del proyector.

►Utilice solo los accesorios de montaje especificados por el fabricante y deje que el personal de mantenimiento instale y retire el proyector con los accesorios de montaje.

- Lea el manual del usuario de los accesorios de montaje utilizados y guárdelo.

⚠**PRECAUCIÓN** ►Evite colocar el proyector en lugares húmedos o llenos de humo o polvo. La colocación del proyector en esos lugares podría causar incendios, descargas eléctricas y/o mal funcionamiento del proyector.

- No coloque el proyector cerca de humidificadores, lugares para fumar o cocinas.

►Ubique el proyector de manera que evite que la luz dé directamente sobre el sensor remoto del proyector.

►No coloque el producto en un lugar en que puedan producirse interferencias de radio

►No coloque este producto en un campo magnético.

Conexión de los dispositivos

Antes de conectar el proyector a un dispositivo, consulte el manual del dispositivo para confirmar que éste puede conectarse al proyector y prepare los accesorios requeridos como, por ejemplo, un cable de acuerdo con la señal del dispositivo. Consulte a su distribuidor si el accesorio requerido no venía con el producto o el accesorios está dañado.
Después de asegurarse de que el dispositivo y el proyector están apagados, conéctelos siguiendo las instrucciones de abajo.

⚠**ADVERTENCIA** ►Utilice sólo los accesorios adecuados. De lo contrario, podría producirse un incendio o podrían dañarse el dispositivo y el proyector.
- Utilice sólo los accesorios especificados o recomendados por el fabricante del proyector. Consulte a su distribuidor si el accesorio requerido no venía con el producto o el accesorios está dañado. Puede estar regulado por alguna norma.
- Para un cable con núcleo en un solo un extremo, conecte el extremo con el núcleo al proyector. Puede que lo exijan las normativas EMI.
- No desmonte ni modifique el proyector o los accesorios.
- No utilice accesorios dañados. Tenga cuidado de no dañar los accesorios. Coloque los cables de forma que no se pisen o se pillen.

PRECAUCIÓN ►No encienda o apague el proyector cuando esté conectado a un dispositivo en funcionamiento, salvo que se indique así en el manual del dispositivo. De lo contrario podría producirse un fallo en el dispositivo o el proyector.
►Tenga cuidado de no conectar erróneamente un conector a un puerto incorrecto. De lo contrario podría producirse un fallo en el dispositivo o el proyector.
- Cuando esté realizando las conexiones, asegúrese de que la forma del conector del cable sea la adecuada para el puerto al que lo va a conectar.
- Bsegúrese de ajustar los tornillos en los conectores con tornillos.
- Utilice los cables con clavijas rectas, no en forma de L, ya que los puertos de entrada del proyector están empotrados.

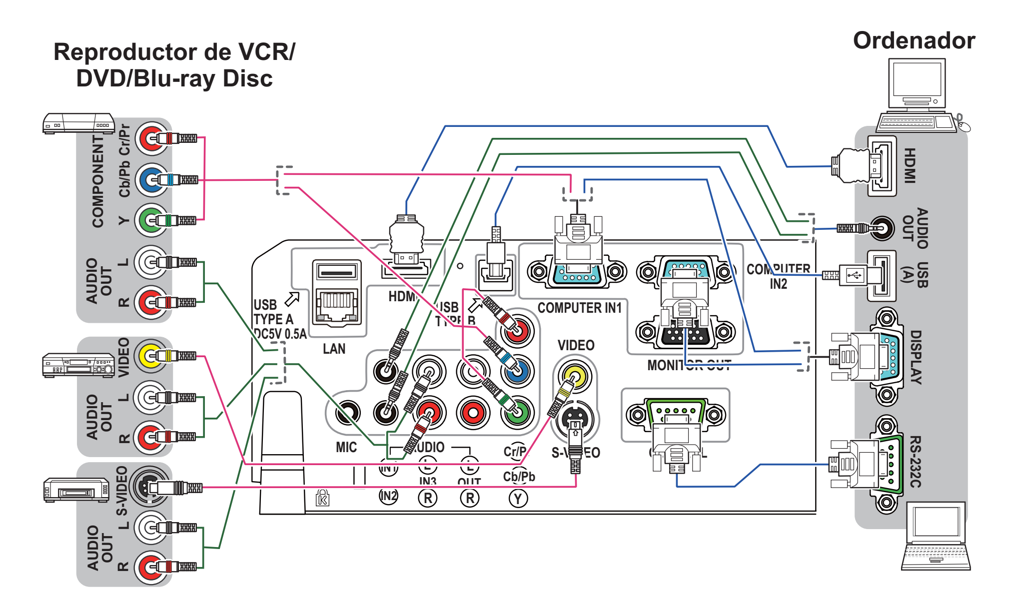
Acerca de la función Conectar y Usar

• Conectar y Usar es un sistema compuesto por un ordenador, su sistema operativo y el equipo periférico (es decir, los dispositivos de visualización). Este proyector es compatible con VESA DDC 2B. Conectar y Usar se puede utilizar conectando este proyector a un ordenador que sea compatible con VESA DDC (canal de datos de visualización).
- Aproveche esta característica conectando un cable de ordenador al puerto **COMPUTER IN1** (compatible con DDC 2B). Es probable que la función Conectar y Usar no funcione correctamente si se intenta realizar cualquier otro tipo de conexión.
- Utilice los controladores estándar en su ordenador puesto que este proyector es un monitor Conectar y Usar.

(continúa en la página siguiente)

Conexión de los dispositivos (continuación)

- Cuando se selecciona AUTO para el puerto **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2** en ENTRADA COMPUTER del menú ENTR., ese puerto aceptará las señales de video componente (📖***38***).
- Cuando el puerto **USB TYPE B** y el puerto USB tipo A del ordenador estén conectados, puede utilizar el puerto **USB TYPE B** como puerto de entrada de imagen desde el ordenador o utilizar el control remoto como ratón y teclado del ordenador sencillos (📖***16, 51***).



(continúa en la página siguiente)

Conexión de los dispositivos (continuación)

NOTA • Antes de conectar el proyector a un ordenador, consulte el manual del ordenador y compruebe la compatibilidad del nivel de señal, los métodos de sincronización y la resolución de la pantalla al proyector.
- Algunas señales pueden necesitar un adaptador para introducir este proyector.
- Algunos ordenadores poseen modos múltiples de visualización de pantalla que pueden incluir algunas señales que no sean compatibles con este proyector.
- Aunque el proyector puede mostrar señales con una resolución máxima UXGA (1600x1200), la señal será convertida a la resolución del panel del proyector antes de ser exhibida. Se logrará un mejor rendimiento de la visualización si las resoluciones de la señal de entrada y del panel del proyector son idénticas.

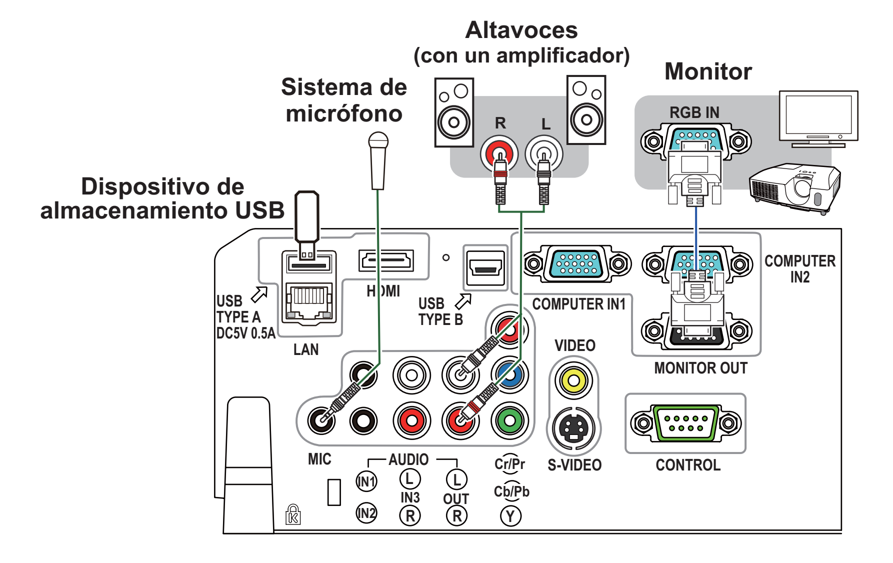
• Si conecta este proyector y un ordenador portátil, necesita reproducir la pantalla en un monitor externo o reproducir simultáneamente en una pantalla interna y un monitor externo. Consulte la configuración en el manual del ordenador.

• Dependiendo de la señal de entrada, la función de ajuste automático de este proyector puede llevar tiempo y tal vez no funcione correctamente.
- Observe que una señal de sincronización compuesta o una señal de sincronización en verde podría confundir la función de ajuste automático de este proyector (📖38).
- Si la función de ajuste automático no funciona correctamente, tal vez no vea el cuadro de diálogo para ajustar la resolución de la pantalla. En ese caso, utilice un dispositivo de visualización externo. Podría ver el cuadro de diálogo y configurar una resolución de pantalla adecuada.

(continúa en la página siguiente)

Conexión de los dispositivos (continuación)

• Si introduce un dispositivo de almacenamiento USB, como por ejemplo una memoria USB, en un puerto **USB TYPE A** y selecciona el puerto como la fuente de entrada, podrá ver imágenes almacenadas en el dispositivo (📖***73***).
• Puede conectar un micrófono dinámico al puerto **MIC** con una clavija de 3,5 mm. En ese caso, el altavoz incorporado reproduce el sonido del micrófono, incluso cuando se reproduce el sonido del proyector. Puede introducir la señal de nivel de línea en el puerto **MIC** desde un equipo como, por ejemplo, un micrófono inalámbrico. Cuando introduzca la señal de nivel de línea en el puerto **MIC**, seleccione ALTO en el elemento NIVEL MIC del menú AUDIO. El volumen del micrófono y el del sonido del proyector pueden controlarse por separado salvo para el modo en espera. No obstante, si silencia el sonido del proyector, el sonido del micrófono también se silencia.



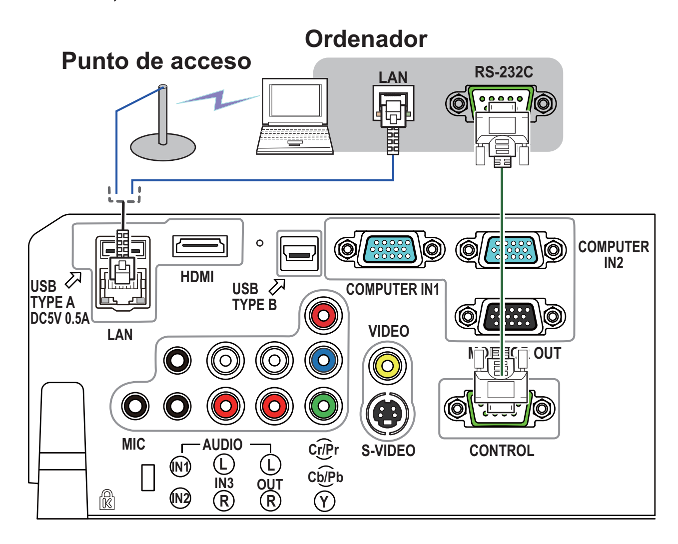
⚠**PRECAUCIÓN** ►Antes de extraer el dispositivo de almacenamiento USB del puerto del proyector, asegúrese de utilizar la función EXTRAER USB de la pantalla en miniatura para asegurar sus datos (📖***76***).

NOTA • Si en el altavoz se produce mucho ruido de fondo, aleje el micrófono de lo mismo.
• Este proyector no soporta la función de alimentación de conexión plug-in para el micrófono.

(continúa en la página siguiente)

Conexión de los dispositivos (continuación)

Para utilizar funciones de red del proyector, conecte el puerto LAN con el puerto **LAN** del ordenador o con un punto de acceso conectado al ordenador con LAN inalámbrica, utilizando un cable LAN. Para utilizar la función PUENTE DE RED, conecte también el puerto **CONTROL** y el puerto RS-232C del dispositivo externo para comunicarse como un terminal de red. Con respecto a los detalles sobre las funciones de red, consulte el **Guía de red**.



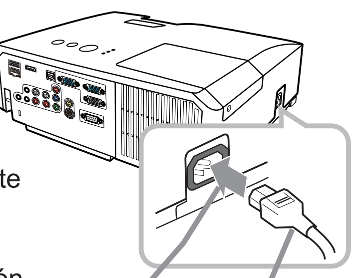
⚠**PRECAUCIÓN** ►Antes de conectar el proyector a una red, asegúrese de obtener el consentimiento del administrador de la red (📖*60*).

►No conecte el puerto **LAN** a ninguna red que pueda tener un voltaje excesivo.

NOTA • Si un dispositivo de almacenamiento USB demasiado grande bloquea el puerto LAN, utilice un alargador USB para conectar el dispositivo de almacenamiento USB.

Conexión de la alimentación

1. Coloque el conector del cable de alimentación en la **AC IN** (entrada CA) del proyector.
2. Enchufe con firmeza el enchufe del cable de alimentación en el tomacorriente. Un par de segundos después de haber conectado la fuente de alimentación, el indicador **POWER** quedará iluminado de manera permanente en naranja.

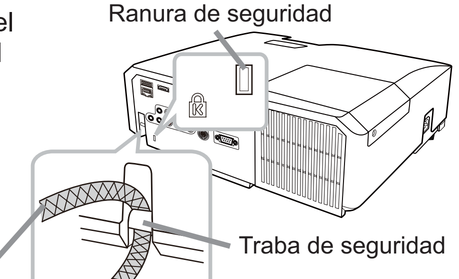


Tenga en cuanta que cuando esté activada la función ENCEND. DIRECTO (*📖50*) la conexión de la fuente de alimentación hará que se encienda el proyector.

⚠**ADVERTENCIA** ►Conecte con sumo cuidado el cable de alimentación, puesto que las conexiones defectuosas o incorrectas pueden ocasionar incendios o descargas eléctricas.
• Sólo utilice el cable de alimentación que vino con el proyector. En caso de que estuviera dañado, contáctese con su distribuidor para obtener uno en buenas condiciones.
• Sólo enchufe el cable de alimentación a un tomacorriente cuyo voltaje coincida con el del cable de alimentación. El tomacorriente debe encontrarse cerca del proyector y ser fácilmente accesible. Retire el cable de alimentación para lograr una separación completa.
• Nunca modifique el cable de alimentación.

Utilización de la ranura y la traba de seguridad

Se puede sujetar a la traba de seguridad del proyector una cadena o un cable comercial antirrobo de 10 mm como máximo de diámetro.
Además, este producto tiene la ranura de seguridad para el bloqueo Kensington.
Para obtener detalles, consulte el manual de la herramienta de seguridad.



⚠**PRECAUCIÓN** ►No utilice la ranura o la traba de seguridad para evitar que se caiga el proyector, puesto que no están diseñados para eso.
►No coloque la cadena o el cable antirrobo cerca de las rejillas de ventilación de escape. Podría recalentarse.

NOTA • La ranura y la traba de seguridad no representan medidas completas para prevenir robos. Están destinadas para ser usadas como medidas de prevención antirrobo complementarias.

Control remoto

Colocación de las pilas

Coloque las pilas en el control remoto antes de utilizarlo. Reemplace las pilas si el control remoto comienza a funcionar mal. Si no va a utilizar el control remoto por un periodo prolongado, retire las pilas del control remoto y consérvelas en un lugar seguro.

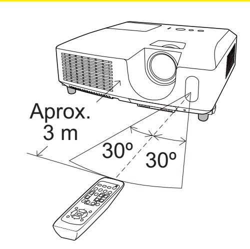
1. Retire la tapa de las pilas tomándola de la parte del gancho.
2. Alinee e inserte las dos pilas AA **(HITACHI MAXELL, Pieza Nº LR6 ó R6P)** de acuerdo con sus terminales positivos y negativos según se indica en el control remoto.



3. Vuelva a colocar la tapa de las pilas en la dirección de la flecha y ciérrela.

⚠ **ADVERTENCIA** ►Siempre manipule las pilas con cuidado y utilícelas según se indica. El uso indebido puede causar explosión, grieta o pérdida de las pilas, lo cual puede ocasionar incendios, lesiones y/o contaminación del ambiente que lo rodea.
• Asegúrese de utilizar sólo las pilas especificadas. No utilice pilas de distinto tipo al mismo tiempo. No mezcle una pila nueva con una usada.
• Asegúrese de que los terminales positivos y negativos estén correctamente alineados cuando cargue las pilas.
• Mantenga las pilas alejadas de niños y animales domésticos.
• No recargue, suelde ni desarme las pilas, ni les provoque cortocircuitos.
• No permita que las pilas entren en contacto con fuego o agua. Conserve las pilas en un lugar oscuro, fresco y seco.
• Si observa una fuga de la pila, limpie la pérdida y luego coloque una nueva pila. Si la pérdida se adhiere a su cuerpo o ropa, enjuague bien con agua inmediatamente.
• Observe las leyes locales cuando descarte las pilas.

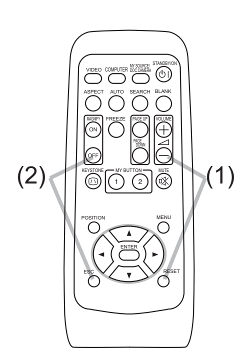
Sobre la señal del control remoto



El control remoto funciona con el sensor remoto del proyector.
Este proyector posee un sensor remoto en el frente.
El sensor detecta la señal dentro del siguiente alcance cuando el sensor está activo:
60 grados (30 grados a la izquierda y a la derecha del sensor) dentro de los 3 metros circundantes.

NOTA • La señal del control remoto reflejada en la pantalla o similar puede estar disponible. Si resulta difícil enviar la señal al sensor directamente, intente hacer que le señal se refleje.
• El control remoto utiliza luz infrarroja para enviar señales al proyector (LED clase 1), de modo que debe asegurarse de usar el control remoto en un área sin obstáculos que puedan bloquear las señal del control remoto al proyector.
• Es posible que el control remoto no funcione correctamente si el sensor remoto del proyector se ve afectado por una luz fuerte (como la luz solar directa) o una luz a muy corta distancia (como una lámpara fluorescente invertida). Ajuste la posición del proyector de modo que evite esas luces.

Cambiar la frecuencia del control remoto

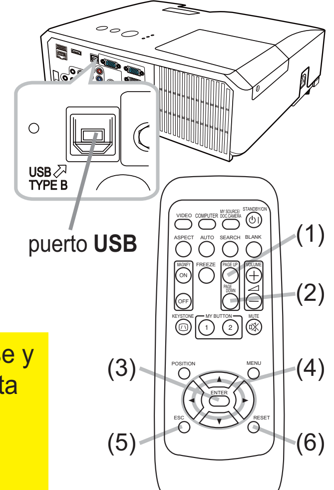


El control remoto accesorio tiene dos opciones de frecuencia de señal Modo 1: NORMAL y Modo 2: ALTA. Si en control remoto no funciona correctamente, intente cambiar la frecuencia de la señal. Para ajustar el Modo, mantenga presionada la combinación de dos botones presentada abajo simultáneamente por 3 segundos aproximadamente.

(1) Ajuste al Modo 1:NORMAL... Botones **VOLUME-** y **RESET**
(2) Ajuste al Modo 2:ALTA... Botones **MAGNIFY OFF** y **ESC**

Recuerde que debe configurar FREC REMOTO en el elemento SERVICIO del menú OPC. (📖*56*) del proyector que será controlado debe estar configurado en el mismo modo que el control remoto.

Utilización como teclado y mouse de ordenador simples



El control remoto accesorio funciona como ratón y teclado del ordenador sencillos, cuando el puerto **USB TYPE B** del proyector y el puerto USB tipo A del ordenador están conectados y la función RATÓN está seleccionada para el elemento USB TYPE B en el menú OPC (📖*51*).

(1) **Tecla PAGE UP:** Presione el botón **PAGE UP**.
(2) **Tecla PAGE DOWN:** Presione el botón **PAGE DOWN**.
(3) **Botón izquierdo del mouse:** Presione el botón **ENTER**.
(4) **Puntero de movimiento:** Utilice los botones de cursor ▲, ▼, ◄ y ►.
(5) **Tecla ESC:** Presione el botón **ESC**.
(6) **Botón derecho del mouse:** Presione el botón **RESET**.

⚠**PRECAUCIÓN** ►El uso inadecuado de la función mouse y teclado simples podría dañar su equipo. Cuando utilice esta función, conecte este producto a un ordenador solamente. Asegúrese de leer los manuales del ordenador antes de conectar este producto al ordenador.

NOTA • Cuando la función mouse y teclado simples de este producto no funciona correctamente, verifique lo siguiente.
- Cuando un cable USB conecta este proyector con un ordenador que posee un dispositivo apuntador incorporado (por ejemplo, una bola de desplazamiento) como un ordenador portátil, abra el menú de configuración de BIOS, luego seleccione el mouse externo y deshabilite el dispositivo apuntador incorporado, puesto que éste puede tener prioridad para esta función.
- Para utilizar esta función se requiere Windows 95 OSR 2.1 o superior. Además, es posible que esta función no se habilite dependiendo de las configuraciones del ordenador y de los controladores del mouse. Esta función puede trabajar con el ordenador que puedan trabajar con un ratón o un teclado USB normal.
- No puede realizar acciones como presionar dos botones a la vez (por ejemplo, presionar dos botones a la vez para mover el puntero del mouse diagonalmente).
- Esta función se activa sólo cuando el proyector está funcionando correctamente. Este función no se encuentra disponible mientras la lámpara esté elevando la temperatura (el indicador **POWER** parpadea en verde), ni mientras ajuste el volumen o la visualización, corrija trapezoidal, aumente la pantalla, utilice la función EN BLANCO o exhiba la pantalla del menú.

Conexión/desconexión de la alimentación

Conexión de la alimentación

Botón **STANDBY/ON**
Indicador **POWER**

1. Asegúrese de que el cable de alimentación esté conectado firme y correctamente al proyector y el tomacorriente.
2. Asegúrese de que el indicador **POWER** se pone en color naranja constante (📖*93*). A continuación, retire de la tapa de la lente.
3. Presione el botón **STANDBY/ON** en el proyector o el control remoto.
La lámpara de proyección se encenderá y el indicador **POWER** comenzará a parpadear en color verde.
Cuando la alimentación esté totalmente conectada, el indicador dejará de parpadear y se iluminará en color verde constante (📖*93*).

Para visualizar la imagen, seleccione una señal de entrada de acuerdo a la sección "Seleccionar una señal de entrada" (📖*18*).

Desconexión de la alimentación

1. Presione el botón **STANDBY/ON** en el proyector o el control remoto. Aparecerá en la pantalla el mensaje "¿Desconectar?" por 5 segundos aproximadamente.
2. Presione el botón **STANDBY/ON** nuevamente mientras aparece el mensaje. La lámpara de proyección se apagará y el indicador **POWER** comenzará a parpadear en color anaranjado. A continuación, el indicador **POWER** dejará de parpadear y se iluminará en color anaranjado constante cuando la lámpara se enfríe por completo (📖*93*).
3. Coloque la tapa del objetivo después de que el indicador **POWER** esté iluminado de manera permanente en naranja.

No encienda el proyector por 10 minutos o más luego de apagarlo. Encender el proyector nuevamente demasiado rápido podría acortar la duración de algunas partes consumibles del proyector.

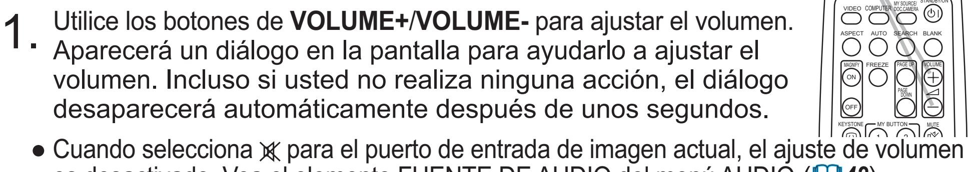
⚠**ADVERTENCIA** ►Se emite una luz fuerte cuando la alimentación del proyector está conectada. No mire en la lente del proyector ni dentro del proyector a través de ninguna de sus aberturas.
►No toque cerca de la tapa de la lámpara y las rejillas de ventilación de escape durante o inmediatamente después del uso, puesto que está demasiado caliente.

NOTA • Conecte y desconecte la alimentación en orden correcto. Encienda el proyector antes que los dispositivos conectados.
• Este proyector posee una función que puede conectar/desconectar automáticamente su propia alimentación. Consulte los elementos ENCEND. DIRECTO (📖*50*) y APAGADO AUTOM. del menú OPC. (📖*51*).
• Utilice el interruptor de cierre (📖*94*) sólo cuando no se apague el proyector por medio del procedimiento normal.

Funcionamiento

Ajuste del volumen

Botón **VOLUME+/-**



1. Utilice los botones de **VOLUME+/VOLUME-** para ajustar el volumen. Aparecerá un diálogo en la pantalla para ayudarlo a ajustar el volumen. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.

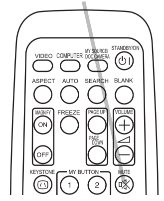
● Cuando selecciona 🔇 para el puerto de entrada de imagen actual, el ajuste de volumen es desactivado. Vea el elemento FUENTE DE AUDIO del menú AUDIO (📖*42*).

● Incluso si el proyector está en estado de espera, el volumen puede ajustarse cuando se dan las siguientes condiciones:
- Se selecciona una opción diferente de 🔇 para ESPERA en el elemento FUENTE DE AUDIO del menú AUDIO (📖*42*).
- Se selecciona NORMAL para el elemento MODO ESPERA en el menú COLOCACION (📖*42*).



Silenciar el sonido temporalmente

Botón **MUTE**



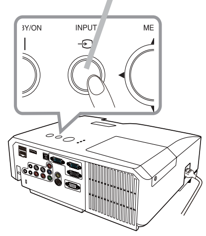
1. Presione el botón **MUTE** del control remoto. Aparecerá un diálogo en la pantalla indicándole que se ha silenciado el sonido. Para restaurar el sonido, presione el botón **MUTE**, **VOLUME+** o el **VOLUME-**. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.

● Cuando selecciona 🔇 para el puerto de entrada de imagen actual, el sonido permanece silenciado constantemente. Vea el elemento FUENTE DE AUDIO del menú AUDIO (📖*42*).

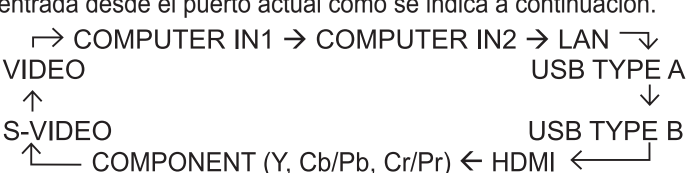
● C.C. (Closed Caption: subtítulos ocultos) se activa automáticamente cuando se silencia el sonido y se reciben las señales de entrada que contienen C.C. Esta función está disponible sólo cuando la señal es NTSC para **VIDEO** o **S-VIDEO**, o 480i@60 para **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2**, y cuando se selecciona AUTO para MOSTRAR en el menú C.C. bajo el menú PANTALLA (📖*49*).

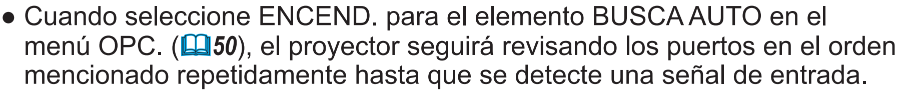
Seleccionar una señal de entrada





1. Presione el botón **INPUT** del proyector. Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada desde el puerto actual como se indica a continuación.





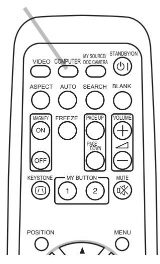
● Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC. (📖*50*), el proyector seguirá revisando los puertos en el orden mencionado repetidamente hasta que se detecte una señal de entrada.

● Se puede tardar varios segundos en proyectar las imágenes desde el puerto **USB TYPE B**.

 (continúa en la página siguiente)

Seleccionar una señal de entrada (continuación)

Botón **COMPUTER**



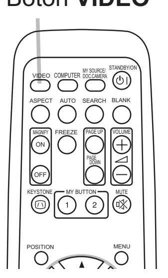
1. Presione el botón **COMPUTER** del control remoto.
Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada desde el puerto actual como se indica a continuación.



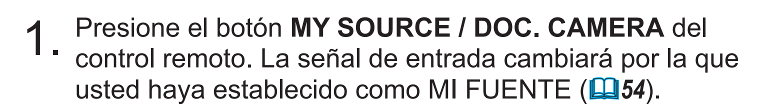
● Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC., el proyector seguirá revisando todos los puertos secuencialmente hasta que se detecte una señal de entrada (📖*50*). Si pulsa el botón **COMPUTER** cuando se selecciona el puerto **VIDEO**, **S-VIDEO**, **COMPONENT** o **HDMI**, el proyector verificará primero el puerto **COMPUTER IN1**.

● Se puede tardar varios segundos en proyectar las imágenes desde el puerto **USB TYPE B**.

Botón **VIDEO**

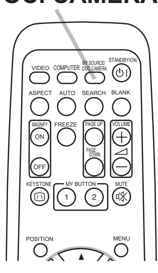


1. Presione el botón **VIDEO** del control remoto.
Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada desde el puerto actual como se indica a continuación.



● Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC., el proyector seguirá revisando todos los puertos secuencialmente hasta que se detecte una señal de entrada (📖*50*). Si pulsa el botón **VIDEO** cuando se selecciona el puerto **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2** el proyector verificará primero el puerto **HDMI**.

Botón **MY SOURCE / DOC. CAMERA**

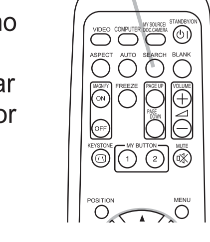


1. Presione el botón **MY SOURCE / DOC. CAMERA** del control remoto. La señal de entrada cambiará por la que usted haya establecido como MI FUENTE (📖*54*).

● Esta función podrá utilizarse también para cámara de documentos. Seleccione el puerto de entrada al que haya conectado la cámara de documentos.

Buscar una señal de entrada

Botón **SEARCH**



1. Presione el botón **SEARCH** del control remoto.
El proyector comenzará a revisar sus puertos de entrada, como se indica a continuación, para encontrar señales de entrada. Cuando se detecte una entrada, el proyector dejará de buscar y exhibirá la imagen. Si no detecta ninguna señal, el proyector volverá al estado seleccionado antes de la operación.

→ COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2 → LAN → USB TYPE A → USB TYPE B → HDMI → COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) → S-VIDEO → VIDEO →

- Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC. (📖**50**), el proyector seguirá revisando los puertos en el orden mencionado repetidamente hasta que se detecte una señal de entrada.
- Se puede tardar varios segundos en proyectar las imágenes desde el puerto **USB TYPE B**.

Seleccionar una relación de aspecto

Botón **ASPECT**

1. Presione el botón **ASPECT** del control remoto.
Cada vez que pulsa el botón, el proyector cambia el modo para la relación de aspecto sucesivamente.

❍ **Para una señal de ordenador**
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → (NORMAL)

❍ **Para una señal HDMI**
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → (NORMAL)

❍ **Para una señal de video, señal de s-video o señal de video componente**
4:3 → 16:9 → 14:9 → (4:3)

❍ **Para una señal de entrada desde el puerto LAN, USB TYPE A o USB TYPE B, o si no hay ninguna señal**
4:3 (fijo)

- El botón **ASPECT** no funciona cuando no se ingresa ninguna señal adecuada.
- El modo NORMAL mantiene la configuración de relación de aspecto original.

Ajuste del elevador del proyector

Cuando el lugar donde coloca el proyector es ligeramente irregular a la izquierda o la derecha, utilice los pies elevadores para colocar el proyector horizontalmente.

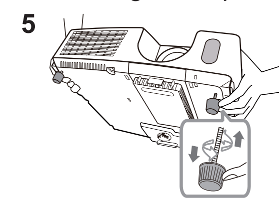
El uso de los pies también puede inclinar el proyector para proyectar con un ángulo adecuado a la pantalla, elevando la parte frontal del proyector dentro de 14 grados.

Este proyector cuenta con 2 pies elevadores y 2 botones elevadores. Un pie elevador se puede ajustar mientras empuja el botón elevador que está del mismo lado.

1. Mientras sostiene el proyector, presione los botones elevadores hacia arriba para soltar los pies elevadores.
2. Ubique el lado frontal del proyector a la altura deseada.
3. Suelte los botones elevadores para trabar los pies elevadores.
4. Luego de asegurarse de que los pies elevadores estén trabados, coloque el proyector con suavidad.
5. De ser necesario, se pueden girar los pies elevadores manualmente para hacer ajustes más precisos. Sostenga el proyector cuando gire los pies.



Para soltar un pie elevador, presione el botón elevador del mismo lado.

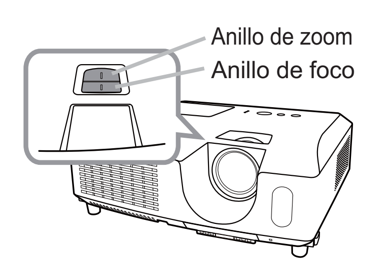


Para ajustar con precisión, gire el pie.

⚠**PRECAUCIÓN** ►No manipule los botones elevadores sin sostener el proyector, puesto que el proyector podría caerse.
►No incline el proyector que no sea para elevar el frente dentro de los 14 grados utilizando los pies de ajuste. Una inclinación del proyector que exceda la restricción podría causar mal funcionamiento o acortar la duración de los consumibles o del propio proyector.

Ajuste del zoom y el foco

1. Utilice el anillo del zoom para ajustar el tamaño de la pantalla.
2. Utilice el anillo del foco para enfocar la imagen.



Utilización de la característica de ajuste automático

Botón **AUTO**

1. Presione el botón **AUTO** del control remoto.
Al presionar este botón, se realiza lo siguiente.

❍ **Para una señal de ordenador**
La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas.
Asegúrese de que la ventana de aplicación esté configurada a su tamaño máximo antes de utilizar esta característica. Es posible que una imagen oscura esté ajustada incorrectamente. Cuando realice ajustes, utilice una imagen clara.

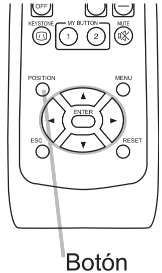


❍ **Para una señal de video y una señal de s-video**
Se seleccionará automáticamente el formato de video que mejor se adapte para la señal de entrada respectiva. Esta función está disponible únicamente cuando se selecciona AUTO para el elemento FORMATO VIDEO en el menú ENTR. (📖*37*). La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados.

❍ **Para una señal de video componente**
La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados. La fase horizontal se ajustará automáticamente.

- La operación de ajuste automático requerirá aproximadamente 10 segundos. Tenga en cuenta, además, que es posible que no funcione adecuadamente con alguna entrada.
- Cuando se lleva a cabo esta función para una señal de video, es posible que aparezca una línea adicional fuera de la imagen.
- Cuando se realiza esta función para una señal de ordenador, puede aparecer un marco negro en el borde de la pantalla, dependiendo del modelo de ordenador.
- Los elementos ajustados mediante esta función pueden variar cuando se selecciona PRECISO o APAGADO para el elemento AJUSTE AUTO del elemento SERVICIO del menú OPC. (📖*55*).

Ajuste de la posición



Botón
POSITION

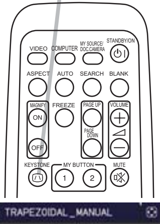
1. Presione el botón **POSITION** del control remoto cuando no se indique ningún menú.
La indicación "POSICIÓN" aparecerá en la pantalla.

2. Utilice los botones de cursor ▲/▼/◄/► para ajustar la posición de la imagen.
Cuando desee restablecer la operación, presione el botón **RESET** del control remoto durante la operación.
Presione el botón **POSITION** nuevamente para completar la operación. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.

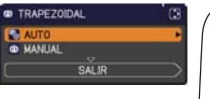
- Cuando esta función se ejecuta en una señal de vídeo o s-video, es posible que aparezca una imagen como una línea adicional fuera de la imagen.
- Cuando realice esta función en una señal de vídeo, s-video, o señal de vídeo de componentes, el margen de ajuste dependerá del ajuste de OVER SCAN del menú VISUALIZ (📖*33*). Cuando OVER SCAN esté ajustado a 10, no será posible ajustar.
- Si presiona el botón **POSITION** cuando se indica un menú en la pantalla, la imagen exhibida no se mueve de su posición pero el menú sí lo hace.
- Esta función no estará disponible para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**.

Corrección de las distorsiones trapezoidales

Botón **KEYSTONE**

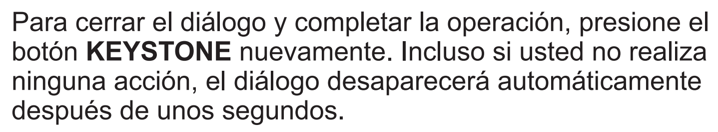


1. Presione el botón **KEYSTONE** del control remoto. Aparecerá un diálogo en la pantalla para ayudarlo a corregir la distorsión.



2. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar la operación AUTO o MANUAL y presione el botón ► para realizar lo siguiente.
   (1) AUTO ejecuta la corrección trapezoidal vertical automática.
   (2) MANUAL permite visualizar un diálogo para la corrección trapezoidal.
   Utilice los botones ◄/► para realizar ajustes.



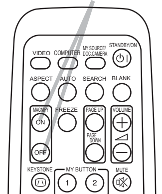


Para cerrar el diálogo y completar la operación, presione el botón **KEYSTONE** nuevamente. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.

● El límite de ajuste de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas.
● Cuando seleccione INVERS.V o INVERS.HyV en el elemento ESPEJO del menú COLOCACIÓN, si la pantalla del proyector está desnivelada o inclinada hacia abajo, es posible que la corrección automática de la inclinación vertical no se ejecute correctamente.
● Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en AMPLIO completo (foco gran angular) siempre que sea posible.
● Es posible que la corrección automática de la distorsión trapezoidal no se ejecute cuando se coloca el proyector sobre un plano horizontal (alrededor de ±4°).
● Es posible que ésta función no se ejecute correctamente cuando se inclina el proyector a aproximadamente ±30 o más.
● Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖*70*).

Utilización de la característica de ampliación

Botón **MAGNIFY ON/OFF**



1. Presione el botón **MAGNIFY ON** del control remoto.
   La imagen se ampliará y aparecerá en la pantalla el cuadro de diálogo MAGNIFIQUE. Cuando se pulsa el botón **MAGNIFY ON** por primera vez tras encender el proyector, la imagen se ampliará 1,5 veces. En el cuadro de diálogo, aparecerán marcas en forma de triángulo para mostrar cada dirección.

2. Cuando aparecen los triángulos en el cuadro de diálogo, utilice los botones de cursor ▲/▼/◄/► para desplazar la zona de ampliación.

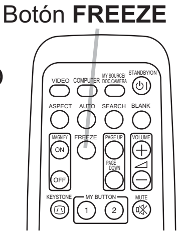
3. Aparecerá un icono de lentes de ampliación en el cuadro de diálogo cuando se pulse el botón **MAGNIFY ON** mientras se visualiza el cuadro de diálogo con los triángulos.

4. Cuando aparece el icono de lentes de ampliación en el cuadro de diálogo, utilice los botones de cursor ▲/▼ para ajustar el porcentaje de ampliación.
   El porcentaje de ampliación se ajustará poco a poco. Y los cambios individuales del porcentaje son sutiles, por lo que podrían ser difíciles de reconocer.

5. Presione el botón **MAGNIFY OFF** del control remoto para salir de la ampliación.

- El cuadro de diálogo MAGNIFIQUE desaparecerá automáticamente en varios segundos si no se realiza ninguna operación. El cuadro de diálogo volverá a aparecer si se presiona el botón **MAGNIFY ON** cuando el cuadro de diálogo ha desaparecido automáticamente.
- Mientras se visualiza el botón MAGNIFIQUE, pulse el botón **MAGNIFY ON** para cambiar el cuadro de diálogo entre el desplazamiento de la zona de ampliación (con los triángulos) y el ajuste del porcentaje de ampliación (con el icono de lentes de ampliación).
- La ampliación se desactiva automáticamente cuando se cambia a señal de visualización o su estado de visualización.
- Mientras la ampliación está activa, la condición de distorsión trapezoidal podría variar. Se restablecerá cuando se desactive la ampliación.
- Podrían verse algunas rayas horizontales en la imagen cuando la ampliación está activa.
- Esta función no está disponible en los siguientes casos:
  - El puerto **USB TYPE A** está seleccionado como fuente de entrada.
  - Hay introducida una señal de sincronización en el rango no soportado.
  - No hay señal de entrada.

Dejar la pantalla congelada temporalmente

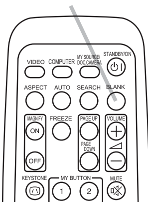


1. Presione el botón **FREEZE** del control remoto.
   La indicación "FIJA" aparecerá en la pantalla (sin embargo, la indicación no aparecerá cuando haya seleccionado APAGADO para el elemento MENSAJE del menú PANTALLA (📖*46*)), y el proyector entrará al modo FIJA, en el cual se congela la imagen.
   Para salir del modo FIJA y restaurar la pantalla a su estado normal, presione el botón **FREEZE** nuevamente.

- El proyector saldrá automáticamente del modo FIJA cuando se presione alguno de los botones de control.
- Si el proyector continúa proyectando una imagen fija por un tiempo prolongado, es posible que el panel LCD esté quemado. No deje el proyector en el modo FIJA demasiado tiempo.
- Las imágenes podrían aparecer degradadas cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.

Dejar la pantalla en blanco temporalmente





1. Presione el botón **BLANK** del control remoto.
   Aparecerá la pantalla EN BLANCO en lugar de la pantalla de una señal de entrada. Consulte el elemento EN BLANCO en el menú PANTALLA (📖*44*).
   Para salir de la pantalla EN BLANCO y volver a la pantalla de señal de entrada, presione el botón **BLANK** nuevamente.

- El proyector saldrá automáticamente del modo EN BLANCO cuando se presione alguno de los botones de control.

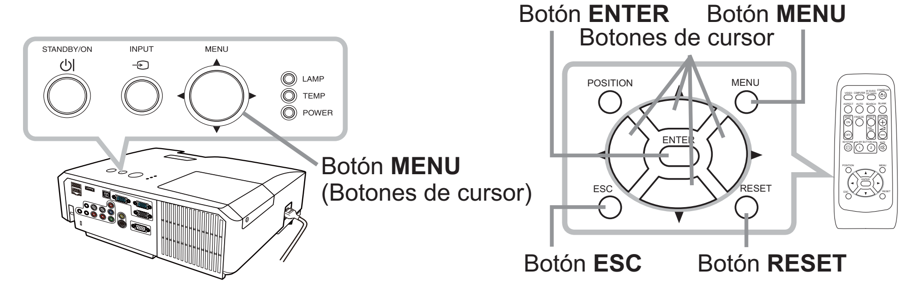
⚠**PRECAUCIÓN** ►Si desea mantener la pantalla en blanco mientras la lámpara del proyector está encendida, use uno de los siguientes métodos.
- Utilice la tapa de la lente suministrada.
- Utilice la función EN BLANCO anterior.

Cualquier otra acción puede dañar el proyector.

NOTA • El sonido no se conecta con la función de pantalla EN BLANCO. De ser necesario, primero ajuste el volumen o siléncielo. Para visualizar una pantalla EN BLANCO y silenciar el sonido a la vez, utilice la función AV MUDO (📖*53*).

Utilización de las funciones del menú

Este proyector posee los siguientes menús:
IMAGEN, VISUALIZ, ENTR., COLOCACION, AUDIO, PANTALLA, OPC., RED, SEGURIDAD. y MENU FACIL.
MENU FACIL consta de funciones utilizadas con frecuencia, y los otros menús se clasifican dentro de cada utilidad y conforman el MENÚ AVANZADO.
Cada uno de estos menús se opera utilizando los mismos métodos. Mientras el proyector exhiba cualquier menú, el botón **MENU** del proyector funciona como los botones del cursor. Las operaciones básicas de estos menús se detallan a continuación.

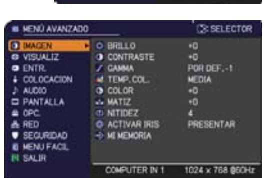


1. Para iniciar el MENÚ, pulse el botón **MENU**. Aparecerá el MENÚ utilizado por última vez (FÁCIL o AVANZADO). MENÚ FÁCIL tiene prioridad para aparecer justo después de encenderse.

2. <u>**En el MENU FACIL**</u>



(1) Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar la función de un elemento. Si desea cambiarlo al MENÚ AVANZADO, seleccione el elemento Ir al MENÚ AVANZADO.
(2) Utilice los botones de cursor ◄/► para utilizar el elemento.



<u>**En el MENÚ AVANZADO**</u>

(1) Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar un menú. Si desea pasar al MENU FACIL, seleccione MENU FACIL.
Los elementos en el menú aparecen en el lado derecho.
(2) Pulse el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para mover el cursor a la derecha. A continuación, utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar el elemento que desee operar y pulse el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para avanzar. Aparecerá el menú o cuadro de diálogo de operación del elemento seleccionado.
(3) Utilice los botones tal y cómo se indica en el OSD para operar el elemento.

(continúa en la página siguiente)

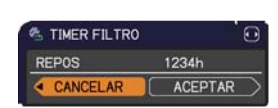
Utilización de las funciones del menú (continuación)

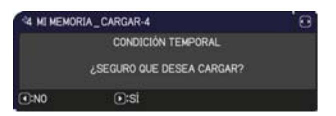
3. Para cerrar el MENU, pulse de nuevo el botón **MENU**. O seleccione SALIR y pulse el botón de cursor ◄ o el botón **ENTER**. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de 30 segundos aproximadamente.

- Si desea mover la posición del cursor, utilice los botones del cursor luego de presionar el botón **POSITION**.
- No se pueden realizar algunas funciones cuando se selecciona un puerto de entrada determinado, o cuando se visualiza una señal de entrada determinada.
- Cuando desee restablecer la operación, presione el botón **RESET** del control remoto durante la operación. Observe que algunos elementos (por ejemplo, IDIOMA, OLUMEN) no se pueden restablecer.
- En el MENÚ AVANZADO, cuando desee volver a la visualización anterior, presione el botón del cursor ◄ o el botón **ESC** del control remoto.

Indicación en OSD (Visualización en pantalla)







Los significados de las palabras generales del OSD son los siguientes.

Indicación	Significado
SALIR	Al seleccionar esta palabra finaliza el menú OSD. Es lo mismo que pulsar el botón **MENU**.
RETORNO	Al seleccionar esta palabra se retorna al menú anterior.
CANCELAR o NO	Al seleccionar esta palabra se cancela la operación en el menú actual y se vuelve al menú anterior.
ACEPTAR o SÍ	Al seleccionar esta palabra se ejecuta la función preparada o se pasa al siguiente menú.

MENU FACIL

Con MENU FACIL se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>ASPECTO</td><td>Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo para relación de aspecto.
Vea el elemento ASPECTO en el Menú VISUALIZ (📖33).</td></tr>
<tr><td>TRAPEZ. AUTO</td><td>Utilice el botón ► para ejecutar la función trapezoidal auto.
Vea TRAPEZ. AUTO (EJECUTAR) en el Menú COLOCACION (📖40).</td></tr>
<tr><td>TRAPEZOIDAL</td><td>Utilice los botones ◄/► para corregir la distorsión trapezoidal vertical.
Vea el elemento TRAPEZOIDAL en el Menú COLOCACION (📖40).</td></tr>
<tr><td>MODO IMAGEN</td><td>Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo de imagen.
Los modos de imágenes son combinaciones de ajustes de GAMMA y TEMP. COL. Elija un modo adecuado según la fuente proyectada.
NORMAL ⇔ CINE ⇔ DINÁMICO ⇔ PANT(NEGRA)
LUZ DIURNA ⇔ PANT BLANCA⇔ PANT(VERDE)
<table>
<tr><th></th><th>GAMMA</th><th>TEMP. COL</th></tr>
<tr><td>NORMAL</td><td>1 POR DEF.</td><td>2 MEDIA</td></tr>
<tr><td>CINE</td><td>2 POR DEF.</td><td>3 BAJA</td></tr>
<tr><td>DINÁMICO</td><td>3 POR DEF.</td><td>1 ALTA</td></tr>
<tr><td>PANT(NEGRA)</td><td>4 POR DEF.</td><td>4 ALTO BRI -1</td></tr>
<tr><td>PANT(VERDE)</td><td>4 POR DEF.</td><td>5 ALTO BRI -2</td></tr>
<tr><td>PANT BLANCA</td><td>5 POR DEF.</td><td>2 MEDIA</td></tr>
<tr><td>LUZ DIURNA</td><td>6 POR DEF.</td><td>6 ALTO BRI -3</td></tr>
</table>
• Cuando la combinación de GAMMA y TEMP. COL difiere de los modos pre-asignados arriba, la visualizacion en el menú del MODO IMAGEN es "PERSONAL." Consulte los elementos GAMMA y TEMP. COL (📖30, 31) en el Menú IMAGEN.
• Pueden aparecer líneas u otro tipo de ruido en la pantalla cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
MODO ECO	Utilice los botones ◄/► para activar/desactivar el modo Económico. Consulte el elemento NITIDEZ en el Menú IMAGEN (📖*41*).
ESPEJO	Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo para el estado de espejo. Consulte el elemento ESPEJO en el Menú COLOCACION (📖*41*).
REPOS	La ejecución de este elemento reajusta los elementos del MENU FACIL excepto el TIMER FILTRO e IDIOMA. Aparece un diálogo para confirmar. La selección de ACEPTAR. utilizando el botón ► lleva a cabo el reajuste.
TIMER FILTRO	El tiempo de uso del filtro de aire se exhibe en el menú. La ejecución de este elemento reajusta el temporizador de filtro que cuenta el tiempo de utilización del filtro de aire. Aparece un diálogo para confirmar. La selección de ACEPTAR utilizando el botón ► lleva a cabo el reajuste. Vea el elemento TIMER FILTRO en el Menú OPC. (📖*52*).
IDIOMA	Utilice los botones ◄/► para cambiar el idioma de visualización. Vea el elemento IDIOMA en el Menú PANTALLA (📖*44*).
MENÚ AVANZADO	Pulse el botón ► o **ENTER** para utilizar el menú de IMAGEN, VISUALIZ, ENTR. COLOCACIÓN, AUDIO, PANTALLA, OPC., RED o SEGURIDAD.
SALIR	Pulse el botón ◄ o **ENTER** para finalizar el menú OSD.

Menú IMAGEN

Con el Menú IMAGEN se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón del cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
BRILLO	Utilice los botones ◄/► para ajustar el brillo. Oscuro ⇔ Claro
CONTRASTE	Utilice los botones ◄/► para ajustar el contraste. Débil ⇔ Fuerte
GAMMA	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo gamma. 1 POR DEF. ⇔ 1 PERSONAL. ⇔ 2 POR DEF. ⇔ 2 PERSONAL. ⇔ 3 POR DEF. ⇕ ⇕ 6 PERSONAL. 3 PERSONAL. ⇕ ⇕ 6 POR DEF. ⇔ 5 PERSONAL. ⇔ 5 POR DEF. ⇔ 4 PERSONAL. ⇔ 4 POR DEF. **Para ajustar PERSONAL.** La selección de un modo cuyo nombre incluya PERSONAL. y, a continuación, presionar el botón ► o el botón **ENTER** exhibe un diálogo para ayudarlo a ajustar el modo. Esta función resulta útil cuando desea cambiar el brillo de tonos específicos. Elija un elemento utilizando los botones ◄/►, y ajuste el nivel utilizando los botones ▲/▼. Puede visualizar un patrón de prueba para verificar el efecto del ajuste presionando el botón **ENTER**. Cada vez que presione el botón **ENTER**, el patrón cambia como se indica abajo. Sin patrón ⇨ Escala de gris de 9 pasos Rampa ⇦ Escala de gris de 15 pasos Las ocho barras ecualizadoras corresponden a los ocho niveles de tonos del patrón de prueba (escala de gris de 9 pasos) excepto el más oscuro en el extremo izquierdo. Si desea ajustar el segundo tono del extremo izquierdo del patrón de prueba, utilice el ajuste de ecualización "1". No se puede controlar el tono más oscuro en el extremo izquierdo del patrón de prueba con ninguna de las barras de ajuste ecualizadoras. • Pueden aparecer líneas u otro tipo de ruido en la pantalla cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
TEMP. COL.	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de temperatura del color. 1 ALTA ⇔ 1 PERSONAL. ⇔ 2 MID ⇔ 2 PERSONAL. ⇕ ⇕ 6 PERSONAL. 3 LOW ⇕ ⇕ 6 Hi-BRIGHT-3 3 PERSONAL. ⇕ ⇕ 5 PERSONAL. ⇔ 5 Hi-BRIGHT-2 ⇔ 4 PERSONAL. ⇔ 4 Hi-BRIGHT-1 **Para ajustar PERSONAL.** Seleccione un modo cuyo nombre incluya PERSONAL. y presione el botón ► o el botón **ENTER** exhibe un diálogo para ayudarlo a ajustar el DESCENTRADO y GANANCIA del modo seleccionado. Los ajustes de DESCENTRADO cambian la intensidad del color en todos los tonos del patrón de prueba. Los ajustes de GANANCIA afectan principalmente la intensidad del color de los tonos más brillantes del patrón de prueba. Elija un elemento utilizando los botones ◄/►, y ajuste el nivel utilizando los botones ▲/▼. Puede visualiza un patrón de prueba para verificar el efecto de su ajuste presionando el botón **ENTER**. Cada vez que presione el botón **ENTER**, el patrón cambia como se indica abajo. Sin patrón ⇨ Escala de gris de 9 pasos Rampa ⇦ Escala de gris de 15 pasos • Pueden aparecer líneas u otro tipo de ruido en la pantalla cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.
COLOR	Utilice los botones ◄/► para ajustar la fuerza de todo el color. Débil ⇔ Fuerte • Sólo se puede seleccionar este elemento para una señal de video, s-video y video componente. • Cuando la señal de entrada está en HDMI, este elemento también puede seleccionarse si se aplica uno de los puntos (1) o (2). (1) El elemento FORMATO HDMI en el menú ENTR. está ajustado en VIDEO. (2) El elemento FORMATO HDMI en el menú ENTR. está ajustado en AUTO, y el proyector reconoce que recibe señales de video.
MATIZ	Utilice los botones ◄/► para ajustar el matiz. Rojizo ⇔ Verdoso • Sólo se puede seleccionar este elemento para una señal de video, s-video y video componente. • Cuando la señal de entrada está en HDMI, este elemento también puede seleccionarse si se aplica uno de los puntos (1) o (2). (1) El elemento FORMATO HDMI en el menú ENTR. está ajustado en VIDEO. (2) El elemento FORMATO HDMI en el menú ENTR. está ajustado en AUTO, y el proyector reconoce que recibe señales de video.

(Continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
NITIDEZ	Utilice los botones ◄/► para ajustar la nitidez. Débil ⇔ Fuerte • Cuando se realiza este ajuste, es posible que se produzca cierto ruido y/o que la pantalla parpadee por un momento. No se trata de mal funcionamiento
ACTIVAR IRIS	Utilice los botones de cursor ▲/▼ para cambiar el modo de control para activar iris. PRESENTAR ⇔ TEATRO ⇔ APAGADO PRESENTAR : Activar iris exhibe la imagen de presentación más óptima para escenas claras y oscuras. TEATRO : Activar iris exhibe la imagen de teatro más óptima para escenas claras y oscuras. APAGADO: El elemento activar iris siempre se encuentra abierto. • Es posible que la pantalla parpadee cuando se seleccione el modo PRESENTAR o TEATRO. Si esto ocurre, seleccione APAGADO. Esta función no estará disponible para **LAN**, **USB TYPE A** o **USB TYPE B**
MI MEMORIA	Este proyector cuenta con 4 memorias para los datos de ajuste (para todos los elementos del Menú IMAGEN). La selección de una función utilizando los botones ▲/▼ y presionando el ► o el botón **ENTER** ejecuta cada función. CARGAR-1 ⇔ CARGAR-2 ⇔ CARGAR-3 ⇔ CARGAR-4 GUARDAR-4 ⇔ GUARDAR-3 ⇔ GUARDAR-2 ⇔ GUARDAR-1 GUARDAR-1, GUARDAR-2, GUARDAR-3, GUARDAR-4 La ejecución de una función GUARDAR guarda los datos de ajuste actuales en la memoria vinculada en el número incluido en la identificación de las funciones. • Recuerde que se perderán los datos actuales que se estén guardando de una memoria al guardar datos nuevos en la memoria. CARGAR-1, CARGAR-2, CARGAR-3, CARGAR-4 La ejecución de una función CARGAR carga los datos de la memoria vinculada en el número incluido en la identificación de la función, y ajusta la imagen automáticamente según los datos. • Se omiten las funciones de CARGAR cuya memoria vinculada no disponga de datos. • Recuerde que al cargar los datos se perderá la condición ajustada actual. Si desea conservar el ajuste actual, guárdelo antes de realizar una función de CARGAR. • Es posible que haya algún ruido y que la pantalla parpadee por un momento cuando esté cargando los datos. No se trata de mal funcionamiento. • Las funciones de CARGAR también pueden ser ejecutadas con el botón **MY BUTTON** que puede ser ajustado con el elemento MI BOTÓN en el Menú OPC. (📖*53*).

Menú VISUALIZ

Con el Menú VISUALIZ se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
ASPECTO	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de la relación de aspecto. **Para una señal de ordenador** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 **For an HDMI siganl** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10⇔ 14:9 **Para una señal de video, señal de s-video o señal de video componente** 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 **Para una señal de entrada desde el puerto LAN, USB TYPE A o USB TYPE B, o si no hay ninguna señal** 4:3 (fijo) • El modo NORMAL mantiene el aspecto de radio original de la señal.
OVER SCAN	El uso de los botones ◄/► ajusta la relación de over-scan: Pequeño (amplía la imagen) ⇔ Grande (reduce la imagen) • Sólo se puede seleccionar este elemento para una señal de video, s-video y video componente. • Cuando la señal de entrada está en HDMI, este elemento también puede seleccionarse si se aplica uno de los puntos (1) o (2). (1) El elemento FORMATO HDMI en el menú ENTR. está ajustado en VIDEO. (2) El elemento FORMATO HDMI en el menú ENTR. está ajustado en AUTO, y el proyector reconoce que recibe señales de video. • Cuando este ajuste es demasiado elevado, puede aparecer cierta pérdida de calidad en el área del marco de la imagen. En ese caso, elija un valor inferior.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
POSI.V	Utilice los botones ◄/► para ajustar la posición vertical. Abajo ⇔ Arriba • El ajuste excesivo de la posición vertical puede causar que aparezca ruido en la pantalla. Si esto ocurre, reajuste la posición vertical al ajuste predeterminado. Presionar el botón **RESET** cuando haya seleccionado POSI.V ajustará el elemento POVI.V al ajuste original. • Cuando esta función se ejecuta en una señal de vídeo o s-video, el alcance de este ajuste depende del ajuste de OVER SCAN (📖*33*). No es posible hacer ajustes cuando el OVER SCAN se ajusta en 10. • Esta función no estará disponible para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**.
POSI.H	Ajuste la posición horizontal usando los botones ◄/►. Derecha ⇔ Izquierda • El ajuste excesivo de la posición horizontal puede causar que aparezca ruido en la pantalla. Si esto ocurre, reajuste la posición horizontal al ajuste predeterminado. Presionar el botón **RESET** cuando haya seleccionado POSI.H ajustará el elemento POSI.H al ajuste original. • Cuando esta función se ejecuta en una señal de vídeo o s-video, el alcance de este ajuste depende del ajuste de OVER SCAN (📖*33*). No es posible hacer ajustes cuando el OVER SCAN se ajusta en 10. • Esta función no estará disponible para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
FASE H	Los botones ◄/► ajustan la fase horizontal para eliminar el parpadeo. Izquierda ⇔ Derecha • Este elemento puede seleccionarse sólo para una señal de ordenador o una señal de video componente. Esta función no estará disponible para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**.
AMPLI H	Ajuste el tamaño horizontal usando los botones ◄/►. Pequeño ⇔ Grande • Este elemento puede seleccionarse sólo para una señal de ordenador. Esta función no estará disponible para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**. • Cuando este ajuste es excesivo, es posible que la imagen no se exhiba correctamente. En ese caso, restablezca el ajuste presionando el botón **RESET** del control remoto durante la operación. • Las imágenes podrían aparecer degradadas cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.
EJECUCION AJUSTE AUTO	La selección de este elemento desempeña la función de ajuste automático. **Para una señal de ordenador** La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente. Asegúrese de que la ventana de aplicación esté configurada a su tamaño máximo antes de utilizar esta característica. Es posible que una imagen oscura esté ajustada incorrectamente. Cuando realice ajustes, utilice una imagen clara. **Para una señal de video y una señal de s-video** Se seleccionará automáticamente el formato de video que mejor se adapte para la señal de entrada respectiva. Esta función está disponible únicamente cuando se selecciona AUTO para el elemento FORMATO VIDEO en el Menú ENTR. (📖*37*). La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados. **Para una señal de video componente** La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados. La fase horizontal se ajustará automáticamente. • La operación de ajuste automático requiere 10 segundos aprox. Tenga en cuenta, además, que es posible que no funcione adecuadamente con alguna entrada. • Cuando se ejecuta esta función para una señal de video, puede aparecer una línea adicional fuera de la imagen. • Cuando se realiza esta función para una señal de ordenador, puede aparecer un marco negro en el borde de la pantalla, dependiendo del modelo de ordenador. • Los elementos ajustados por esta función pueden variar cuando se selecciona PRECISO o APAGADO para el elemento AJUSTE AUTO del elemento SERVICIO en el Menú OPC. (📖*55*).

Menú ENTR.

Con el Menú ENTR. se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
PROGRESIVO	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo progresivo. TELEVISION ⇔ FILME ⇔ APAGADO • Esta función funciona solo para una señal de video, señal de s-video, señal de video componente (de 480i@60 ó 576i@50 ó 1080i@50/60) y señal HDMI (de 480i@60 ó 576i@50 ó 1080i@50/60). • Cuando se seleccione TELEVISION o FILME , la imagen de pantalla será nítida. FILME se adapta al sistema de conversión 2-3 Pull Down. Sin embargo, esto puede producir cierto defecto (por ejemplo, líneas irregulares) de la imagen para un objeto que se mueve con rapidez. En ese caso, seleccione APAGADO, aunque la imagen de pantalla puede perder la nitidez.
VIDEO N.R.	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de reducción de ruido. ALTO ⇔ MEDIO ⇔ BAJO • Esta función funciona solo para una señal de video, señal de s-video, señal de video componente (de 480i@60 ó 576i@50 ó 1080i@50/60) y señal HDMI (de 480i@60 ó 576i@50 ó 1080i@50/60). • Cuando esta función es excesiva, puede causar alguna pérdida de calidad de la imagen.
ESP.COLOR	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo del espacio de color. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 • Este elemento puede seleccionarse sólo para una señal (excepto para las señales de la **LAN**, **USB TYPE B** y **USB TYPE A**-puertos) de ordenador o una señal de video componente (excepto SCART RGB). • El modo AUTO selecciona automáticamente el modo óptimo • Es posible que la operación AUTO no se ejecute bien con algunas señales. En ese caso, es conveniente seleccionar un modo adecuado excepto AUTO.
COMPONENT	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar la función del puerto **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)**. COMPONENT ⇔ SCART RGB Cuando se seleccione SCART RGB, los puertos **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)** y **VIDEO** funcionarán como un puerto SCART RGB. Se requiere un adaptador SCART o un cable SCART para una entrada SCART RGB al proyector. Para obtener detalles, póngase en contacto con su distribuidor.

(continúa en la página siguiente)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>FORMATO VIDEO</td><td>Es posible ajustar el formato de video para el puerto de S-VIDEO y puerto de VIDEO.
(1) Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar un puerto de entrada.
(2) Los botones ◄/► cambian el modo para formato de video.
AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM
⮡ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ⮠
• Este elemento se ejecuta sólo para una señal de video desde el puerto de VIDEO o el puerto de S-VIDEO.
• El modo AUTO selecciona automáticamente el modo óptimo.
• Es posible que la operación AUTO no funcione adecuadamente para algunas señales. Si la imagen se vuelve inestable (es decir, imagen irregular, falta de color), seleccione el modo de acuerdo a la señal de entrada.</td></tr>
<tr><td>FORMATO HDMI</td><td>Utilice los botones de cursor ▲/▼ para cambiar el formato de video para una entrada desde el puerto HDMI.
AUTO ⇔ VIDEO ⇔ COMPUTER
⇑_______________⇑
<table><tr><th></th><th>Característica</th></tr><tr><td>AUTO</td><td>ajusta el modo óptimo automáticamente.</td></tr><tr><td>VIDEO</td><td>ajusta el modo adecuado para las señales de DVD.</td></tr><tr><td>COMPUTER</td><td>ajusta el modo adecuado para las señales del ordenador.</td></tr></table>• Si se selecciona COMPUTER, no pueden seleccionarse las funciones COLOR (menú IMAGEN), MATIZ (menú IMAGEN) y OVER SCAN (menú VISUALIZ).</td></tr>
<tr><td>RANGO HDMI</td><td>Utilice los botones de cursor ▲/▼ para cambiar el rango digital para una entrada desde el puerto HDMI.
AUTO ⇔ NORMAL ⇔ REALZADO
⇑_______________⇑
<table><tr><th></th><th>Característica</th></tr><tr><td>AUTO</td><td>ajusta el modo óptimo automáticamente.</td></tr><tr><td>NORMAL</td><td>ajusta el modo adecuado para las señales de DVD (16-235).</td></tr><tr><td>REALZADO</td><td>ajusta el modo adecuado para las señales del ordenador (0-255).</td></tr></table>• Si el contraste de la imagen de la pantalla es demasiado fuerte o demasiado suave, intente encontrar un modo más adecuado.</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
ENTRADA COMPUTER	Es posible ajustar el tipo de señal de entrada de ordenador para los puertos **COMPUTER IN1** y **IN2**. (1) Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar el puerto **COMPUTER IN** que se seleccionará. (2) Utilice los botones ◄/► para seleccionar un tipo de señal de entrada de ordenador. AUTO ⇔ SINC EN G APAGADO • La selección del modo AUTO le permite ingresar una sincronización en señal G o señal de video de componente a partir del puerto. Acuda a la sección "Technical" para realizar la conexión de la entrada de video componente al puerto **COMPUTER IN1/2**. • En el modo AUTO, la imagen puede perder calidad con ciertas señales de entrada. En ese caso, retire el conector de señal de modo que no se reciba ninguna señal y seleccione SINC EN G APAGADO, y luego vuelva a conectar la señal.
BLOQ. IMG.	Active/desactive la función de bloqueo de imagen para cada puerto. (1) Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar el puerto de entrada. (2) Los botones ◄/► cambian el modo para formato de video. ENCEND. ⇔ APAGADO • Este elemento sólo se puede ejecutar en una señal RGB con una frecuencia vertical de 49 a 51 Hz, 59 a 61 Hz. • Cuando se selecciona ENCEND., las imágenes en movimiento se visualizan con mayor suavidad. • Esta función puede ocasionar pérdida de la calidad de la imagen. En ese caso, seleccione la opción APAGADO.

Elemento	Descripción
RESOLUCIÓN	En este proyector se puede ajustar la resolución para las señales de entrada **COMPUTER IN1** y **COMPUTER IN2**. (1) En el Menú ENTR seleccione la RESOLUCIÓN utilizando los botones ▲/▼ y presione el botón ►. Se visualizará menú RESOLUCIÓN. (2) En el menú RESOLUCIÓN seleccione la resolución que desea visualizar utilizando los botones ▲/▼. La selección de AUTO ajustará la resolución apropiada para la señal de entrada. (3) Cuando presiona el botón ► o **ENTER** cuando selecciona una resolución ESTANDAR se ajustan automáticamente las posiciones horizontal y vertical, la fase de reloj y el tamaño horizontal. Aparecerá el diálogo de ENTR._ INFORMACIÓN. ESTANDAR ↓ (4) Para configurar una resolución personalizada utilice los botones ▲/▼ para seleccionar PERSONAL. y aparecerá una caja de RESOLUCIÓN_PERSONAL. Ajuste las resoluciones horizontal (HORIZONTAL) y vertical (VERTICAL) utilizando los botones ▲/▼/◄/►. No se garantiza que se ejecute esta función adecuadamente en cualquier resolución. PERSONAL. ↓ (5) Mueva el cursor a ACEPTAR en la pantalla y pulse el botón ► o **ENTER**. Aparece el mensaje "¿SEGURO QUE DESEA CAMBIAR LA RESOLUCIÓN?". Para guardar el ajuste, pulse el botón ►. Se ajustarán automáticamente las posiciones horizontal y vertical, la fase del reloj y el tamaño horizontal. Aparecerá el diálogo de ENTR._INFORMACIÓN. (6) Para volver a la resolución anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor a CANCELAR en la pantalla y pulse el botón ◄ o **ENTER**. La pantalla volverá al menú RESOLUCIÓN exhibiendo la resolución previa. • Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas imágenes.

Menú COLOCACION



Con el Menú COLOCACION se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
TRAPEZ. AUTO	La selección de este elemento ejecuta la corrección automática de la distorsión trapezoidal. El proyector corrige automáticamente la distorsión trapezoidal vertical debido al ángulo de ajuste (hacia adelante/hacia atrás) por sí mismo. Este función se ejecutará sólo una vez cuando se seleccione en el menú. Cuando se cambia la inclinación del proyector, ejecute esta función nuevamente. • El alcance ajustable de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas. • Cuando se selecciona INVERS.V o INVERS.HyV para el elemento ESPEJO en el Menú COLOCACION, si la pantalla del proyector está desequilibrada o inclinada hacia abajo, es posible que esta función no se ejecute correctamente. • Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en AMPLIO completo (foco gran angular) siempre que sea posible. • Es posible que esta función no se ejecute cuando se coloca el proyector sobre un plano horizontal (alrededor de ±4°). • Es posible que ésta función no se ejecute correctamente cuando se inclina el proyector a aproximadamente ±30 o más. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖*70*).
TRAPEZOIDAL	Utilice los botones ◄/► para corregir la distorsión trapezoidal vertical. Reduzca la parte inferior de la imagen ⇔ Reduzca la parte superior de la imagen • Para algunas entradas, es posible que esta función no se ejecute bien. • Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en AMPLIO completo (foco gran angular) siempre que sea posible. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖*70*).
MODO ECO AUTO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar el MODO ECO AUTO. ENCEND ⇔ APAGADO • Cuando se selecciona ENCEND. el proyector se ajustará siempre en modo económico al inicio independientemente del ajuste MODO ECO (📖*41*). Se mostrará un mensaje OSD “MODO ECO AUTO” durante diez segundos cuando el proyector comience con esta función activada.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
MODO ECO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar el modo Económico. NORMAL ⇔ ECO • Cuando se selecciona ECO, se reducen el ruido acústico y el brillo de la pantalla. • Cuando MODO ECO AUTO (📖*40*) está ajustado en ENCEND., el proyector se ajustará siempre en modo económico al inicio independientemente de este ajuste.
ESPEJO	El uso de los botones ▲/▼ cambia el modo del estado de espejo. NORMAL ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.HyV Si el Detector de Transición está activado y se cambia el estado ESPEJO, la alarma DETECTOR DE TRANSICIÓN ACTIVADO (📖*70*) aparecerá cuando se reinicie el proyector una vez apagada la alimentación CA.
MODO ESPERA	Utilizando los botones ▲/▼, el ajuste del modo de espera podrá cambiarse entre NORMAL y AHORRO. NORMAL ⇔ AHORRO Cuando se seleccione AHORRO, el consumo de energía en el modo de espera se reducirá con las restricciones funcionales siguientes: • Cuando seleccione AHORRO, el control de comunicación RS-232C se inhabilitará excepto para conectar la alimentación del proyector, y además la función de red no podrá utilizarse mientras el proyector se encuentre en el modo de espera. Si el TIPO DE COMUNICACIÓN del menú COMUNICACIÓN está ajuatado a PUENTE DE RED, todos los comandos de RS-232C estarán inhabilitados (📖*57*). • Cuando seleccione AHORRO, el aujuste de ESPERA de FUENTE DE AUDIO (📖*42*) no será válido, y no saldrá señal a través de los puerto **AUDIO OUT** en el modo de espera.
SALIDA MONITOR	Mientras se proyecta la señal de imagen del puerto de entrada seleccionada en el paso (1), la señal de la imagen del puerto de entrada seleccionado en el paso (2) se reproduce en el puerto **MONITOR OUT**. (1) Elija un puerto de entrada de imagen utilizando los botones ▲/▼. Escoja ESPERA para seleccionar la reproducción de la imagen en el modo de espera. (2) Elija uno de los puertos **COMPUTER IN** utilizando los botones ◄/►. Seleccione APAGADO para desactivar el puerto **MONITOR OUT** para el puerto de entrada o el modo de espera escogido en el paso (1). • No puede seleccionar **COMPUTER IN1** en el paso (1) y **COMPUTER IN2** en el paso (2) y vice-versa. • Si ha cambiado el ajuste de ESPERA, es aplicable solo al modo de espera actual, NORMAL o AHORRO, seleccionado en MODO ESPERA, sin cambiar el ajuste del otro modo. Los ajustes predeterminados son los siguientes: - COMPUTER IN1 para el modo NORMAL del MODO ESPERA - APAGADO para el modo AHORRO del MODO ESPERA

Menú AUDIO

Con el menú AUDIO se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
VOLUMEN	Utilice los botones ◄/► para ajustar el volumen. Bajo ⇔ Alto
ALTAVOZ	Los botones ▲/▼ activan/desactivan el altavoz incorporado. ENCEND. ⇔ APAGADO El altavoz incorporado no funciona cuando se selecciona APAGADO.
FUENTE DE AUDIO	Mientras se proyecta la señal de imagen del puerto de entrada seleccionada en el paso (1), la señal de audio del puerto de entrada seleccionado en el paso (2) se reproduce en el puerto **AUDIO OUT** y en el altavoz incorporado de este proyector. No obstante, el altavoz incorporado no funciona cuando el elemento ALTAVOZ está ajustado en APAGADO. (1) Elija un puerto de entrada de imagen utilizando los botones ▲/▼. Escoja ESPERA para seleccionar la reproducción del sonido en el modo de espera. (2) Seleccione uno de los puertos **AUDIO IN** utilizando los botones ◄/►. Seleccione 🔇 para silenciar el sonido del puerto de entrada o en el modo de espera escogido en el paso (1). • En la ventana FUENTE DE AUDIO, “H” simboliza la señal de audio del puerto **HDMI**. Puede seleccionarse solo para la salida de imagen desde el puerto **HDMI**. • Incluso si el proyector está en modo de espera, los ventiladores de enfriamiento podrían ponerse en funcionamiento y hacer ruido cuando el altavoz incorporado está en funcionamiento. • C.C. (Closed Caption) se activa automáticamente cuando se reciben las señales de entrada que contienen C.C. y 🔇 se selecciona. Esta función está disponible sólo cuando la señal es NTSC para **VIDEO** o **S-VIDEO**, o 480i@60 para **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2**, y cuando se selecciona AUTO para MOSTRAR en el menú C.C. bajo el menú PANTALLA (📖*49*).

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
HDMI AUDIO	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo para audio HDMI. Compruebe cada uno de los dos modos disponibles y seleccione el adecuado para su dispositivo de audio HDMI. 1 ⇔ 2
NIVEL MIC	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el nivel de entrada para corresponderse con el del micrófono conectado al puerto **MIC**. ALTO ⇔ BAJO ALTO: para un micrófono con amplificador. BAJO: para un micrófono sin amplificador.
VOLUMEN MIC	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el volumen del micrófono conectado al puerto **MIC**. Bajo ⇔ Alto

Menú PANTALLA

Con el Menú PANTALLA se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
IDIOMA	Utilice los botones ▲/▼/◄/► para cambiar el modo de idioma OSD (Visualización en pantalla). ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL ⇧ ...... (mostrado en el cuadro de diálogo IDIOMA) ...... ⇧ Pulse los botones **ENTER** o **INPUT** para guardar la configuración del idioma.
POS. MENÚ	Los botones ▲/▼/◄/► ajustan la posición del menú. Para abandonar la operación, presione el botón **MENU** del control remoto o no realice ninguna operación por 10 segundos aproximadamente.
EN BLANCO	Los botones ▲/▼ cambian el modo de la pantalla en blanco. La pantalla en blanco es una pantalla para la característica de supresión temporal de imagen (📖*25*). Se visualiza presionando el botón **BLANK** del control remoto. Mi Pantalla ⇔ ORIGINAL ⇔ AZUL ⇔ BLANCO ⇔ NEGRO ⇧ ⇧ Mi Pantalla : La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (📖*45*). ORIGINAL: Pantalla predeterminada como la pantalla estándar. AZUL, BLANCO, NEGRO : Pantallas lisas en cada color. • Para evitar permanecer como una imagen secundaria, la pantalla Mi Pantalla u ORIGINAL cambiarán a la pantalla en negro después de unos minutos.
ARRANQUE	Los botones ▲/▼ cambian el modo de la pantalla de arranque. La pantalla de arranque es una pantalla visualizada cuando no se detecta ninguna señal o se detecta alguna señal inadecuada. Mi Pantalla ⇔ ORIGINAL ⇔ APAGADO ⇧ ⇧ Mi Pantalla : La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (📖*45*). ORIGINAL : Pantalla predeterminada como la pantalla estándar. APAGADO : Pantalla en negro. • Para evitar permanecer como una imagen secundaria, la pantalla Mi Pantalla u ORIGINAL cambiarán a la pantalla EN BLANCO (📖***arriba***) después de unos minutos. Si la pantalla EN BLANCO también es Mi Pantalla u ORIGINAL, se usa en reemplazo la pantalla en negro. • Cuando se seleccione ENCEND. en CONTRASEÑA Mi Pantalla en el menú SEGURIDAD (📖*57*), ARRANQUE aparece en Mi Pantalla.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
Mi Pantalla	Este elemento le permite capturar una imagen para utilizarla como Mi Pantalla que se puede utilizar como la pantalla EN BLANCO y pantalla ARRANQUE. Visualice la imagen que desea capturar antes de ejecutar el siguiente procedimiento. 1. La selección de este elemento exhibe un diálogo titulado "Mi Pantalla". Le preguntará si desea capturar una imagen de la pantalla actual. Espere a que se visualice la imagen deseada, y presione el botón **ENTER** o **INPUT** del control remoto cuando se visualice la imagen. La imagen quedará fija y aparecerá el marco para la captura. Para interrumpir esta operación, presione el botón **RESET** en el control remoto. 2. Utilice los botones ▲/▼/◄/► para ajustar la posición del marco. Mueva el marco a la posición de la imagen que desee utilizar. Es posible que no se pueda mover el marco para algunas señales de entrada. Para comenzar el registro, presione el botón **ENTER** o **INPUT** del control remoto. Para restaurar la pantalla y volver al diálogo anterior, presione el botón **RESET** del control remoto. El registro tarda varios minutos. Cuando se completa el registro, se visualizan la pantalla registrada y el siguiente mensaje por varios segundos: **"El registro de Mi Pantalla ha finalizado."** Si el registro falló, aparece el mensaje siguiente: **"Se ha producido un error de captura. Por favor intente de nuevo."** • No se puede seleccionar esta función cuando esté seleccionado ENDEND. para el elemento Bloqueo Pant. (📖*46*). • Esta función no puede seleccionarse cuando la opción ENCEND. está seleccionada en CONTRASEÑA Mi Pantalla en el menú SEGURIDAD (📖*68*). • Esta función no estará disponible para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
Bloqueo Pant.	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función Bloqueo Pant. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se selecciona ENCEND., se bloquea el elemento Mi Pantalla. Utilice esta función para proteger Mi Pantalla actual. • Esta función no puede seleccionarse cuando la opción ENCEND. está seleccionada en CONTRASEÑA Mi Pantalla en el menú SEGURIDAD (📖*68*).
MENSAJE	Los botones ▲/▼ activan/desactivan el modo de mensaje. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se selecciona ENCEND., se ejecuta la función del mensaje siguiente. "AUTO EN PROGRESO" mientras se ajusta automáticamente "NO SE HA DETECTADO ENTRADA" "SINCRONISMO FUERA DE LÍMITES" "FRECUENCIA DE EXPLORACIÓN NO VÁLIDA" "Buscando…." mientras busca la entrada "Detectando…." mientras se detecta una señal de entrada "MODO ECO AUTO" al comenzar con MODO ECO AUTO La indicación de la señal de entrada exhibida cambiando La indicación del radio de aspecto exhibida mostrando La indicación de MODO IMAGEN exhibida mostrando La indicación de ACTIVAR IRIS exhibida cambiando La indicación de MI MEMORIA exhibida mostrando La indicación de "FIJA" y "II" mientras congela la pantalla presionando el botón **FREEZE**. La indicación de PLANTILLA exhibida cambiando. • Cuando se selecciona APAGADO, recuerde si la pantalla está fija. No confunda fijación por mal funcionamiento (📖*25*).

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
NOMBRE FUENTE	Se puede aplicar un nombre a cada puerto de entrada para este proyector. (1) Use los botones ▲/▼ en el Menú PANTALLA para seleccionar el NOMBRE FUENTE y presione le botón ► o **ENTER**. Aparecerá el NOMBRE FUENTE. (2) Use los botones ▲/▼ en el menú NOMBRE FUENTE para seleccionar el puerto que nominará y presione el botón ►. Aparecerá el diálogo del NOMBRE FUENTE. El lado derecho del menú esta en blanco hasta que se especifica un nombre. (3) Seleccione un icono que desee asignar al puerto en el diálogo del NOMBRE FUENTE. El nombre asignado al puerto también se cambiará automáticamente según la selección del icono. Pulse el botón ► o **ENTER** para determinar su selección de icono. (4) Seleccione un número que desee asignar al puerto junto con el icono. Puede seleccionar el número en blanco (ningún número asignado), 1, 2, 3, o 4. (5) Si desea modificar el nombre asignado al puerto, seleccione NOMBRE PERSONAL y pulse el botón ►.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
NOMBRE FUENTE (continuación)	(6) El nombre actual aparecerá en la primera línea. Use los botones ▲/▼/◄/► o los botones **ENTER** o **INPUT** para seleccionar e ingresar los caracteres. Para borrar 1 carácter cada vez, presione el botón **RESET** o presione al mismo tiempo los botones ◄ e **INPUT**. Además, si mueve el cursor hacia ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón **ENTER** o **INPUT**, se eliminará un carácter o todos los caracteres. El nombre puede contar de un máximo de 16 caracteres. (7) Para cambiar un carácter ya insertado, presione el botón ▲ para mover el cursor hasta la primera línea, y use los botones ◄/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón **ENTER** o **INPUT**, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (6) arriba. (8) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta ACEPTAR en la pantalla y presione el botón ►, **ENTER** o **INPUT**. Para volver al nombre anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor hacia CANCELAR en la pantalla y presione el botón ◄, **ENTER** o **INPUT**.
PLANTILLA	Los botones ▲/▼ cambian el modo a la pantalla de plantilla. Pulse el botón ► (o **ENTER**) para visualizar la plantilla seleccionada y pulse el botón de cursor ◄ para cerrar la pantalla mostrada. Se visualiza la última plantilla seleccionada cuando se pulsa **MY BUTTON** asignado a la función PLANTILLA (📖*48*). MIRA ⇔ LÍN. PUNT.1 ⇔ LÍN. PUNT.2 ⇔ LÍN. PUNT.3 ⇕ ⇕ MAP2 ⇔ MAP1 ⇔ CIRCLE2 ⇔ CIRCLE1 ⇔ DOT-LINE4 Puede poner un mapa boca abajo y arrastrarlo horizontalmente con MAPA 1 o MAPA 2 seleccionado. Para invertir o arrastrar el mapa, visualice la guía pulsando el botón **RESET** en el control remoto durante tres segundos como mínimo cuando aparezca MAPA 1 o MAPA 2.

(continúa en la página siguiente)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C.C.
(Closed Caption)</td><td>C.C. es la función que muestra una trascripción o un cuadro de diálogo de la parte de audio de un video, archivos u otra presentación u otros sonidos relevantes.
Es necesario que tenga fuente de video de formato NTSC o video componente de formato 480i@60 que soporte la función C.C. para utilizar esta función.
Tal vez no funcione correctamente, dependiendo del equipo o de la fuente de la señal. En este caso, apague Closed Caption.</td></tr>
<tr><td>MOSTRAR
Seleccione la configuración MOSTRAR Closed Caption de las siguientes opciones utilizando los botones ▲/▼.
AUTO ⇔ ENCEND ⇔ APAGADO
AUTO : Closed Caption se exhibe automáticamente cuando se silencia el sonido.
ENCEND : Closed Caption está encendido.
APAGADO : Closed Caption está apagado.
• El subtítulo no se visualiza cuando el menú OSD está activo.
• Closed Caption es la función para visualizar el cuadro de diálogo, la narración y/o los efectos sonoros de un programa de televisión u otras fuentes de video. La disponibilidad de Closed Caption depende de la empresa de radiodifusión y/o del contenido.</td></tr>
<tr><td>MODO
Seleccione la configuración MODO Closed Caption de las siguientes opciones utilizando los botones ▲/▼.
SUBTÍTULOS ⇔ TEXTO
SUBTÍTULOS : Muestra Closed Caption.
TEXTO : Muestra los datos de texto, para información adicional como informes de noticias o una guía de programación de TV. La información cubre toda la pantalla. No todos los programas C.C. tienen información de texto.</td></tr>
<tr><td>CANAL
Seleccione CANAL Closed Caption de las siguientes opciones utilizando los botones ▲/▼.
1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4
1: Canal 1, canal principal / idioma
2: Canal 2
3: Canal 3
4: Canal 4
Los datos del canal pueden variar dependiendo del contenido.
Algunos canales pueden utilizarse para un segundo idioma o dejarse vacíos.</td></tr>
</table>

Menú OPC.

Con el Menú OPC. se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento, excepto los elementos TIMER LAMP y TIMER FILTRO. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
BUSCA AUTO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función de búsqueda de señal. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se selecciona ENCEND., la detección sin señal gira a través de los puertos de entrada en el siguiente orden. La búsqueda comienza desde el puerto actual. Cuando se detecte una entrada, el proyector cesará la búsqueda y exhibirá la imagen. →COMPUTER IN1 ⇨ COMPUTER IN2 ⇨ LAN ⇨ USB TYPE A VIDEO ⇦ S-VIDEO ⇦ COMPONENT ⇦ HDMI⇦ USB TYPE B← (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) • Se puede tardar varios segundos en proyectar las imágenes desde el puerto **USB TYPE B**.
TRAPEZ. AUTO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar el modo de mensaje. ENCEND. ⇔ APAGADO <u>ENCEND</u> : Se ejecutará la corrección automática de la distorsión trapezoidal cada vez que se cambie la inclinación del proyector. <u>APAGADO</u> : Esta función está deshabilitada. Ejecute TRAPEZ. AUTO (EJECUTAR) en el menú COLOCACION para la corrección de la distorsión trapezoidal. • Esta característica no funciona adecuadamente cuando se suspende el proyector del techo, de modo que debe seleccionar APAGADO. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖*70*).
ENCEND. DIRECTO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función ENCEND. DIRECTO. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se ajusta en ENCEND., se encenderá automáticamente la lámpara en el proyector sin el procedimiento usual (📖*17*), sólo cuando se conecte el proyector a la alimentación después de que se haya cortado la alimentación mientras la lámpara estaba encendida. • Esta función no se ejecuta mientras el poder esta provehido al projector cuando la lámpara no esta encendida. • Luego de encender la lámpara con la función ENCEND. DIRECTO, si no se detecta ninguna entrada u operación por 30 minutos aproximadamente, el proyector se apagará, aunque se deshabilite la función APAGADO AUTOM. (📖*51*).

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
APAGADO AUTOM.	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el tiempo para contar en forma descendente y apagar el proyector automáticamente. Largo (máx. 99 minutos) ⇔ Corto (mín. 0 minuto = APAGADO) APAGADO AUTOM. / ENCEND. / 1min / RETORNO / SALIR APAGADO AUTOM. / APAGADO / 0min / RETORNO / SALIR Cuando el tiempo se ajusta a 0, el proyector no se apaga automáticamente. Cuando el tiempo se ajusta entre 1 y 99, y cuando el tiempo transcurrido sin señal o una señal inadecuada llega al tiempo configurado, la lámpara del proyector se apagará. El proyector no se apagará si se presiona uno de los botones del proyector o del control remoto o si uno de los comandos (excepto get-commands) se transmite al puerto **CONTROL** durante el tiempo correspondiente. Consulte la sección "Desconexión de alimentación" (📖*17*).
USB TYPE B	Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar la función del puerto **USB TYPE B**. Para utilizar esta función, deberá conectarse al puerto **USB TYPE B** del proyector y al puerto USB tipo A de un ordenador. RATÓN ⇔ PANTALLA USB RATÓN : El control remoto accesorio funciona como ratón y teclado del ordenador sencillos. PANTALLA USB : El puerto funciona como un puerto de entrada que recibe señales de imagen del ordenador (📖*82*). • Se puede tardar varios segundos en proyectar las imágenes desde el puerto **USB TYPE B**. • En los siguientes casos, junto con el cuadro de diálogo USB TYPE B aparece un mensaje de notificación de que el puerto **USB TYPE B** no está disponible para la entrada de imágenes: - Este ajuste se ha cambiado a RATÓN mientras se proyecta la entrada de imágenes en el puerto **USB TYPE B**. - El puerto **USB TYPE B** se selecciona como la fuente de entrada de imágenes mientras este ajuste está configurado en RATÓN. Seleccione PANTALLA USB en el cuadro de diálogo para proyectar las imágenes entradas en el puerto **USB TYPE B**. En este caso, no puede utilizar la función de ratón y teclado sencillos. De lo contrario, seleccione otro puerto para entrada de imágenes.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
TIMER LAMP	El tiempo de la lámpara es el tiempo de utilización de la lámpara, contado después de la última restauración. Aparece en el Menú OPC. Al presionar el botón **RESET** del control remoto o el botón ► del proyector se exhibe un diálogo. Para restablecer el tiempo de la lámpara, seleccione ENCEND. utilizando el botón ►. CANCELAR ⇨ ACEPTAR • Restaure el tiempo de la lámpara sólo cuando haya sustituido la lámpara para lograr una indicación adecuada sobre la lámpara. • Para la sustitución de la lámpara, consulte la sección "Sustitución de la lámpara" (📖*85*).
TIMER FILTRO	El tiempo del filtro es el tiempo de utilización del filtro, contado después de la última restauración. Aparece en el Menú OPC. Al presionar el botón **RESET** del control remoto o el botón ► del proyector se exhibe un diálogo. Para restablecer el tiempo del filtro, seleccione REPOS utilizando el botón ►. CANCELAR ⇨ ACEPTAR • Restaure el tiempo del filtro sólo cuando haya limpiado o remplazado el filtro de aire para lograr una indicación adecuada sobre el filtro de aire. • Para la limpieza del filtro de aire, consulte la sección "Limpieza y reemplazo del filtro de aire" (📖*87, 88*).

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
MI BOTÓN	Este elemento sirve para asignar las siguientes funciones a **MY BUTTON 1/2** del control remoto (📖*6*). (1) Utilice los botones ▲/▼ del menú MI BOTÓN para seleccionar MY BUTTON - (1/2) y pulse el botón ► o **ENTER** para visualizar el cuadro de diálogo de configuración MI BOTÓN. (2) A continuación, utilice los botones ▲/▼/◄/► para configurar una de las siguientes funciones para el botón elegido. Pulse los botones **ENTER** o **INPUT** para guardar la configuración. • LAN: Configura el puerto para **LAN**. • USB TYPE A: Configura el puerto para **USB TYPE A**. • USB TYPE B: Configura el puerto para **USB TYPE B**. • HDMI: Configura el puerto para **HDMI**. • COMPUTER IN1: Configura el puerto para **COMPUTER IN1**. • COMPUTER IN2: Configura el puerto para **COMPUTER IN2**. • COMPONENT: Configura el puerto para **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)**. • S-VIDEO: Configura el puerto para **S-VIDEO**. • VIDEO: Configura el puerto para **VIDEO**. • PRES. DIAPOS.: Configura el puerto para USB TYPE A, e inicia una presentación de diapositivas. • MI IMAGEN: Exhibe el menú MI IMAGEN (📖*63*). • MENSAJERO: Activa/desactiva el texto del mensajero visualizado en la pantalla (📖**Función de Mensajero** en el **Guía de red**). Cuando no haya datos de texto transferidos a la pantalla, aparecerá el mensaje “SIN DATOS DE MENSAJERO”. • INFORMACIÓN: Muestra SISTEMA_INFORMACIÓN, ENTR._INFORMACIÓN (📖*59*), RED_INFORMACIÓN (📖*66*) o nada. • TRAPEZ. AUTO: Realiza corrección automática de la distorsión trapezoidal (📖*40*). • MI MEMORIA: Carga uno de los datos de ajuste almacenados (📖*32*). Cuando se guarda más de un dato, la configuración cambia cada vez que se pulsa **MY BUTTON**. Cuando no se guardan datos en la memoria, aparece el diálogo "Datos no guard". Cuando la configuración actual no se guarda en la memoria, aparece un diálogo como el que se muestra a la derecha. Si desea mantener el ajuste actual, pulse el botón ► para salir. De lo contrario, la carga de datos sobreescribirá la condición actualmente ajustada.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
MI BOTÓN (continuación)	• ACTIVAR IRIS: Cambia el modo de activar iris. • MODO IMAGEN: Cambia el MODO IMAGEN (📖*28*). • REPO FILTRO: Muestra un diálogo de confirmación de restauración del tiempo del filtro (📖*52*). • PLANTILLA: Hace que el patrón de plantilla seleccionado en el ítem PLANTILLA (📖*48*) aparezca o desaparezca. • AV MUDO: Enciende/apaga la imagen y el audio. • RESOLUCIÓN: Activa/desactiva el menú RESOLUCIÓN (📖*39*). • OLUMEN MIC: Activa/desactiva el menú VOLUMEN MIC (📖*43*). • MODO ECO: Activa/desactiva el menú MODO ECO (📖*41*).
MI FUENTE	Utilizando los botones ▲/▼ podrá seleccionarse el puerto de entrada de imagen presionando el botón **MY SOURCE/DOC. CAMERA** del control remoto. Seleccione la entrada de imagen que esté conectada a una cámara de documentos. Puede utilizar esta función no sólo para cámaras de documentos, sino también para ordenadores y otro equipo. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ LAN ⇔ USB TYPEA VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT⇔ HDMI ⇔ USB TYPEB

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
SERVICIO	La selección de este elemento exhibe el menú SERVICIO. Seleccione un elemento utilizando los botones ▲/▼ y presione el botón ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento.
	VELOC VENT Utilice los botones ▲/▼ para cambiar la velocidad de rotación de los ventiladores de enfriamiento. ALTA es el modo para la utilización en zonas de mayor altitud, etc. Observe que el proyector es más ruidoso cuando se selecciona ALTA. ALTA ⇔ NORMAL
	AJUSTE AUTO Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar uno de los modos. Cuando se selecciona APAGADO, se desactiva la característica de ajuste automático. PRECISO ⇔ RÁPIDO ⇔ APAGADO PRECISO: Sintonización más fina que incluye el ajuste AMPLI H. RÁPIDO: Sintonización más rápida, que ajusta AMPLI H a los datos predeterminados para la señal de entrada. • Es posible que el ajuste automático no funcione correctamente, dependiendo de condiciones como la imagen de entrada, el cable de señal al proyector, el ambiente alrededor del proyector, etc. En ese caso, elija APAGADO para deshabilitar el ajuste automático y hacer el ajuste de forma manual.
	FANTASMA 1. Seleccione un elemento del color utilizando los botones ◄/►. 2. Ajuste el elemento seleccionado utilizando los botones ▲/▼ para eliminar el fantasma.
	MENS. FILTRO Con el botón ▲/▼ se ajusta el temporizador para notificar mediante el mensaje cuándo sustituir el filtro. 100h ⇔ 200h ⇔ 500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 5000h ⇔ APAGADO Luego de elegir un elemento excepto APAGADO, aparecerá el mensaje "RECORDATORIO HAN TRANSCURRIDO ....." después de que el cronómetro alcance el tiempo de intervalo determinado para esta característica (📖92). El mensaje no aparecerá cuando se elija APAGADO. Utilice esta característica para mantener limpio el filtro de aire ajustando el tiempo adecuado de acuerdo con el ambiente donde esté el proyector. • Supervise el filtro de forma periódica, incluso si no hay ningún mensaje. Si el filtro de aire se bloquea con polvo, etc., la temperatura interna aumentará, lo que puede causar mal funcionamiento, o reducción de la duración del proyector. • Tenga cuidado con el entorno operativo del proyector y el estado del filtro.

(continúa en la página siguiente)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th colspan="2">Descripción</th></tr>
<tr><td rowspan="3">SERVICIO
(continuación)</td><td colspan="2">BLOQ. BOTONES
Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la característica de bloqueo de los botones. Cuando selecciona ENCEND., se bloquean los botones del proyector excepto el botón STANDBY/ON.
ENCEND. ⇔ APAGADO
• Utilícelo para evitar dañar o tocar accidentalmente. Esta función no tiene ningún efecto en el control remoto.</td></tr>
<tr><td colspan="2">FREC REMOTO
(1) Use el botón ▲/▼ para cambiar la configuración del sensor remoto del proyector (📖4, 16).
1:NORMAL ⇔ 2:ALTA
(2) Utilice el botón ◄/► para cambiar el sensor remoto del proyector a encendido o apagado.
ENCEND. ⇔ APAGADO
La configuración predeterminada de la fábrica es de 1:NORMAL y 2:ALTA. Si el control remoto no funciona correctamente, desactive una de las opciones.
No se pueden desactivar las dos opciones a la vez.</td></tr>
<tr><td>COMUNICACIÓN</td><td>Al seleccionar este elemento aparece el menú COMUNICACIÓN.
En este menú, podrá realizar la configuración de la comunicación en serie del proyector a través del puerto CONTROL.
• Seleccione un elemento utilizando los botones del cursor ▲/▼. A continuación, pulse el botón ► para abrir el submenú para el elemento de ajuste seleccionado. O pulse el botón ◄ en lugar del botón ► para volver al menú anterior sin cambiar la configuración. Cada submenú puede operarse tal y como se describe más arriba.
• Cuando el TIPO DE COMUNICACIÓN (📖57) esté ajustado a APAGADO, los otros elementos del menú COMUNICACIÓN no serán válidos
• Para conocer la función de la comunicación en serie, consulte el Guía de red.</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th colspan="2">Descripción</th></tr>
<tr><td rowspan="3">SERVICIO
(continuación)</td><td rowspan="3">COMUNICACIÓN
(continuación)</td><td>TIPO DE COMUNICACIÓN
Seleccione el tipo de comunicación para la transmisión a través del puerto CONTROL.
PUENTE DE RED ⇔ APAGAD.
<u>PUENTE DE RED</u>: Seleccione este tipo, si es necesario controlar un dispositivo externo como terminal de red, a través de este proyector desde el ordenador. Seleccione este modo para recibir comandos de RS-232C utilizando el puerto CONTROL (Función Puente de red en el Guía del usuario – Guía de red)
<u>APAGADO</u>: Seleccione este modo para recibir comandos de RS-232C utilizando el puerto CONTROL.
• APAGADO está seleccionada como configuración predeterminada.
• Cuando seleccione PUENTE DE RED, compruebe el elemento, MÉTODO DE TRANSMISIÓN (abajo).</td></tr>
<tr><td>CONFIGURACIÓN EN SERIE
Seleccione la condición de comunicación en serie para el puerto CONTROL.
VELOCIDAD EN BAUDIOS
4800bps ⇔ 9600bps ⇔ 19200bps ⇔ 38400bps
PARIDAD
NINGUNO ⇔ IMPAR ⇔ PAR
• La VELOCIDAD EN BAUDIOS está fijada a 19200 bps y la PARIDAD está fijada a NINGUNO cuando el TIPO DE COMUNICACIÓN está ajustado a APAGADO (arriba).</td></tr>
<tr><td>MÉTODO DE TRANSMISIÓN
Seleccione el método de transmisión para la comunicación mediante el PUENTE DE RED desde el puerto CONTROL.
DÚPLEX MEDIO ⇔ DÚPLEX COMPLETO
<u>DÚPLEX MEDIO</u>: Este método permite que el proyector realice una comunicación bidireccional, pero sólo se permite una dirección cada vez, bien transmitir o recibir datos.
<u>DÚPLEX COMPLETO</u>: Este método permite que el proyector realice una comunicación bidireccional, transmitiendo y recibiendo datos a la vez.
• DÚPLEX MEDIO está seleccionado como configuración predeterminada.
• Si selecciona DÚPLEX MEDIO, compruebe el ajuste del elemento TIEMPO LÍMITE DE RESPUESTA (58).</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción	
SERVICIO (continuación)	**COMUNICACIÓN (continuación)**	**TIEMPO LÍMITE DE RESPUESTA** Seleccione el periodo de tiempo de espera para recibir los datos de respuesta de otro dispositivo que se comunique por el PUENTE DE RED y el DÚPLEX MEDIO a través del puerto **CONTROL**. APAGADO ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s APAGADO: Seleccione este modo si no es preciso comprobar las respuestas del dispositivo al que el proyector envía datos. En este modo, el proyector puede enviar datos desde el ordenador de forma continua. 1s/2s/3s: Seleccione el periodo de tiempo para mantener el proyector en espera de respuesta del dispositivo al que el proyector envía datos. Mientras espera la respuesta, el proyector no envía datos del puerto **CONTROL**. • Este menú está disponible sólo cuando se selecciona PUENTE DE RED para el TIPO DE COMUNICACIÓN y se selecciona DÚPLEX MEDIO para el MÉTODO DE TRANSMISIÓN (📖*57*). • APAGADO está seleccionada como configuración predeterminada.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
SERVICE (continued)	**INFORMACIÓN** La selección de este elemento exhibe un diálogo titulado "ENTR.-INFORMACIÓN". Exhibe la información sobre la entrada actual. • El mensaje "BLOQ. IMG." en el diálogo significa que la función de bloqueo de imágenes está funcionando. • El mensaje "SCART RGB" significa que el puerto **COMPONENT** está funcionando como un puerto de entrada SCART RGB. Consulte el elemento COMPONENT en el Menú ENTR. (📖*36*). • No se puede seleccionar este elemento para sin señal y sincronismo apagado. • Cuando MOSTRAR MI TEXTO se ajusta en ENCEND., se exhibe MI TEXTO junto con la información de entrada en la caja ENTR._INFORMACIÓN (📖*59*).
	AJUST FABRICA Esta función se ejecuta seleccionando ACEPTAR con el botón ►. Por esta función, todos los elementos en todos los menús volverán colectivamente a la configuración inicial. Observe que los elementos TIMER LAMP, TIMER FILTRO, IDIOMA, MENS. FILTRO, RED y SEGURIDAD no se restauran. CANCELAR ⇨ ACEPTAR

Menú RED



Recuerde que las configuraciones de red incorrectas pueden ocasionar problemas en la red. Asegúrese de consultar con el administrador de la red antes de conectarse a un punto de acceso existente en su red.
Seleccione "RED" en el menú principal para acceder a las siguientes funciones.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► en el proyector o el control remoto, o el botón **ENTER** del control remoto para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.
Consulte el **Guía del usuario – Guía de red** para obtener detalles sobre el funcionamiento de RED.

NOTA • Si no está utilizando SNTP (**📖Configuraciones de fecha/hora** en el **Guía del usuario – Guía de red)**, debe definir FECHA Y HORA durante la instalación inicial.
• El control de comunicación con la red estará inhabilitado mientras el proyector esté en el modo de espera si el elemento MODO ESPERA está ajustado a AHORRO. Realice la conexión de comunicación con la red después de haber ajustado MODO ESPERA a NORMAL (📖*41*).

Elemento		Descripción
CONFIG.		Al seleccionar este ítem, se visualizará el Menú COLOCACION para la red. Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar un elemento, y el botón ► o **ENTER** en el control remoto para ejecutar el elemento.
	DHCP (Protocolo de Configuración Dinámica de Servidor)	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar DHCP. ENCEND. ⇔ APAGADO Seleccione APAGADO cuando la red no tiene DHCP habilitado. • Cuando a configuración de "DHCP" cambia a "ENCEND.", se tarda un poco en obtener dirección IP del servidor DHCP. • La función IP Auto recibirá una dirección IP si el proyector no pudiera obtener una dirección IP del servidor incluso si DHCP está "ENCEND."

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción	
CONFIG. (continuación)	**DIRECCION IP**	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la DIRECCION IP. Esta función sólo se puede utilizar cuando DHCP esté configurada en APAGADO. • La DIRECCION IP es el número que identifica este proyector en la red. No puede tener dos dispositivos con la misma DIRECCION IP en la misma red. • Está prohibida la DIRECCION IP “0.0.0.0”.
	MASCARA DE SUBRED	Utilice los botones ▲/▼/◄/► para introducir la misma MASCARA DE SUBRED que la utilizada por su ordenador. Esta función sólo se puede utilizar cuando DHCP está configurada en APAGADO. • La MASCARA DE SUBRED ”0.0.0.0” está prohibida.
	GATEWAY POR DEFECTO	Utilice los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la dirección GATEWAY POR DEFECTO (un nodo en una red de ordenador que sirve como punto de acceso a otra red). Esta función sólo se puede utilizar cuando DHCP está configurada en APAGADO.
	SERVIDOR DNS	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la dirección del SERVIDOR DNS. El SERVIDOR DNS es un sistema para controlar los nombres de dominios y direcciones IP en la Red.
	DIFERENCIA DE HORA	Use los botones ▲/▼ para ingresar la DIRERENCIA DE HORA. Ajuste la misma DIFERENCIA DE HORA que la establecida en su ordenador. Use le botón ► para volver al menú luego de configurar la DIFERENCIA DE HORA.
	FECHA Y HORA	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar el Año (dos últimos dígitos), Mes, Fecha, Hora y Minuto. • El proyector anulará esta configuración y recuperará la información de FECHA Y HORA del servidor de Hora cuando se habilite SNTP. (📖**Configuraciones de fecha/hora** en el **Guía del usuario – Guía de red)**

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
NOMBRE DE PROYECTOR	(1) Use los botones ▲/▼ en el menú RED para seleccionar el NOMBRE DE PROYECTOR y presione el botón ►. Aparecerá el diálogo NOMBRE DE PROYECTOR. (2) NOMBRE DE PROYECTOR actual se exhibirá en las 3 primeras líneas. El nombre del proyector se asigna previamente de forma predeterminada. Use los botones ▲/▼/◄/► o los botones **ENTER** o **INPUT** para seleccionar e ingresar los caracteres. Para borrar 1 carácter cada vez, presione el botón **RESET** o presione al mismo tiempo los botones ◄ e **INPUT**. Además, si mueve el cursor a ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón **ENTER** o **INPUT**, se borrarán 1 carácter o todos los caracteres. Podrá introducir el NOMBRE DE PROYECTOR con un máximo de 64 caracteres. (3) Para cambiar un carácter ya insertado, presione el botón ▲/▼ para mover el cursor a una de las 3 primeras líneas, y utilice los botones ◄/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón **ENTER** o **INPUT**, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (2) arriba. (4) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta ACEPTAR en la pantalla y presione el botón ►, **ENTER** o **INPUT**. Para volver al NOMBRE DE PROYECTOR anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor hacia CANCELAR en la pantalla y presione el botón ◄, **ENTER** o **INPUT**.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
MI IMAGEN	La selección de este elemento exhibe el menú MI IMAGEN. Para almacenar imágenes en el proyector, se requiere el software de aplicación **PJImg/Projector Image Tool** que puede descargarse de nuestro sitio Web. Use los botones ▲/▼ para seleccionar un elemento que sea una imagen fija de MI IMAGENE (**📖Función Mi Imagen** en el **Guía del usuario – Guía de red)** y el botón ► o **ENTER** para visualizar la imagen. • No se puede seleccionar un elemento sin imagen almacenada. • Cada uno de los nombres de las imágenes se exhibe en 16 caracteres o menos. **Para cambiar la imagen exhibida.** Use los botones ▲/▼. **Para volver al menú** Presione el botón ◄ del control remoto. **Para borrar la imagen visualizada y su archivo fuente del proyector.** (1) Presione el botón **RESET** del control remoto mientas visualiza una imagen para exhibir el menú MI IMAGEN - ELIMINAR. (2) Pulse el botón ► para borrar. Para dejar de borrar, pulse el botón ◄.
AMX D.D. (AMX Device Discovery)	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar AMX Device Discovery. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando seleccione ENCEND., el proyector podrá detectarse mediante los controladores de AMX con conexión a la misma red. Con respecto a los detalles sobre AMX Device Discovery, visite el sitio Web de AMX. URL: http://www.amx.com/ (a partir de diciembre de 2009)

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción	
PRESENTAR	La selección de este elemento exhibe el menú PRESENTACIÓN. Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar uno de los siguientes elementos y pulse el botón ► o **ENTER** para utilizar la función.	
	ABANDONAR MODO PRESENTADOR	Si configura un ordenador en el modo Presentador mientras se proyecta su imagen, el proyector está ocupado por el ordenador y el acceso desde otro ordenador está bloqueado. Utilice esta función para salir del modo Presentador y permitir que otros ordenadores accedan al proyector. Seleccione este elemento para mostrar un cuadro de diálogo. Pulse el botón ► para seleccionar ACEPTAR en el cuadro de diálogo. El modo Presentador se cancela y aparece un mensaje indicando el resultado. • Para realizar el ajuste del modo Presentador, utilice “LiveViewer”. Para más detalles, consulte la sección **Modo presentador** en el **Guía de red**.
	MODO PC MÚLTIPLE	Si configura uno o más ordenadores en el modo PC Múltiple en “LiveViewer” y envía sus imágenes al proyector, puede seleccionar el modo de visualización en el proyector desde las dos opciones de abajo. - Modo PC Único: muestra la imagen del ordenador seleccionado en pantalla completa. - Modo PC Múltiple: muestra las imágenes enviadas hasta cuatro ordenadores como máximo en la pantalla, dividida en cuartos. Seleccione este elemento para mostrar un cuadro de diálogo. Utilice el cuadro de diálogo para cambiar el modo de visualización tal y como se explica más abajo.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción	
PRESENTAR (continuación)	**MODO PC MÚLTIPLE (continuación)**	• Para cambiar del modo PC Múltiple al modo PC Único, seleccione uno de los ordenadores en el cuadro de diálogo utilizando los botones ▲/▼/◄/► y pulse el botón **ENTER** o **INPUT**. Pulse el botón ► para seleccionar ACEPTAR y, a continuación, pulse de nuevo **ENTER** o **INPUT**. La imagen del ordenador seleccionado se visualiza a pantalla completa. • Para cambiar del modo PC Único al modo PC Múltiple, pulse el botón ► para seleccionar ACEPTAR en el cuadro de diálogo y pulse el botón **ENTER** o **INPUT**. El modo de visualización cambia. • Para obtener detalles sobre cómo cambiar el modo de visualización al modo PC Múltiple en su ordenador, consulte la sección **Cambio del modo de visualización** en el **Guía de red**. • El ajuste del modo Presentador del ordenador seleccionado es válido cuando el modo de visualización se cambia al modo PC Único. Asimismo, el ajuste del modo Presentador se vuelve inválido cuando el modo de visualización se cambia al modo PC Múltiple, independientemente de la configuración de los ordenadores. Para más detalles, consulte la sección **Modo presentador** en el **Guía de red**.
	MOSTRAR NOMBRE DE USUARIO	La selección de este elemento exhibe el nombre de usuario. Esta función le ayuda a identificar desde qué ordenador se envía la imagen actual. • Puede ajustar nombres de usuario para cada ordenador en “LiveViewer”. Para más detalles, consulte la sección **Mostrar Nombre de Usuario** en el **Guía de red**.

(continúa en la página siguiente)

Menú RED

Elemento	Descripción
INFORMACIÓN	La selección de este elemento exhibe el diálogo de RED_INFORMACIÓN para confirmar la configuración de red. RED_INFORMACIÓN CONTRASEÑA 0000-0000-0000 NOMBRE DE PROYECTOR Projector_Name DIRECCION IP 192. 168. 1. 254 MASCARA DE SUBRED 255. 255. 255. 0 GATEWAY POR DEFECTO 0. 0. 0. 0 SERVIDOR DNS 0. 0. 0. 0 DIRECCION MAC FF-FF-FF-FF-FF-FF DIFERENCIA DE HORA GMT00:00 FECHA Y HORA 2000/1/1 0:00 :RETORNO , :SALIR • Para conocer los detalles del CÓD. ENTRADA, consulte la sección **Selección del método de conexión a la red** en el **Guía del usuario – Guía de red**. • Sólo se visualizan los 16 primeros caracteres del nombre del proyector. • Cuando la pila para el reloj interno se agota, es posible que la hora sea incorrecta incluso cuando la fecha y la hora se hayan ajustado correctamente. Cambie la pilas adecuadamente (*89*). • DIRECCION IP, MASCARA DE SUBRED y GATEWAY POR DEFECTO indican “0.0.0.0” cuando DHCP está ENCEND. y el proyector no obtiene una dirección del servidor DHCP.
SERVICIO	La ejecución de este ítem reiniciará e inicializará las funciones de red. Elija REINICIAR - EJECUTAR utilizando el botón ►. SERVICIO REINICIAR EJECUTAR :RETORNO Después utilice el botón ► para ejecutar. REINICIAR CANCELAR ACEPTAR La red se cortará cuando elija reiniciar.Si selecciona DHCP, podrá cambiar la dirección IP.Después de seleccionar REINICIAR, es posible que el menú RED no pueda controlarse durante unos 30 segundos.

Menú SEGURIDAD

Este proyector está equipado con funciones de seguridad. Desde el menú SEGURIDAD, se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Para utilizar el menú SEGURIDAD: Es necesario registrar el usuario antes de utilizar las funciones de seguridad.

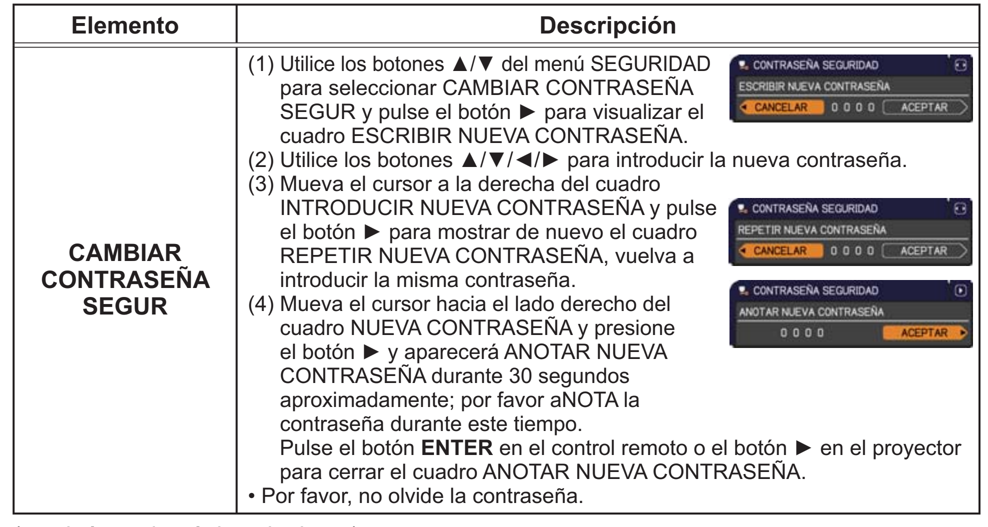
Introduzca el menú SEGURIDAD.

1. Utilice los botones ▲/▼ del menú SEGURIDAD para seleccionar INTRODUCIR CONTRASEÑA y pulse el botón ►. Se mostrará el cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA.
2. Utilice los botones ▲/▼/◄/► para introducir la contraseña registrada. La contraseña predeterminada es **5878**. Esta contraseña puede cambiarse (📖*abajo*). Mueva el cursor a la derecha del cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA y pulse el botón ► para visualizar el menú SEGURIDAD.
   • Se recomienda cambiar la contraseña predeterminada lo antes posible.
   • Si se introduce una contraseña incorrecta, el cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA se mostrará de nuevo. Si se introduce una contraseña incorrecta 3 veces, el proyector se apagará. A continuación, el proyector se apagará cada vez que se introduzca una contraseña incorrecta.
3. Pueden llevarse a cabo los elementos mostrados en la tabla de abajo.

Si olvidó su contraseña

(1) Mientras se visualiza el cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA, mantenga pulsado el botón **RESET** del control remoto durante 3 segundos o mantenga pulsado el botón **INPUT** durante 3 segundos mientras pulsa el botón ► en el proyector.
(2) Se mostrará Comprobando Código de 10 dígitos. Póngase en contacto con su distribuidor con Comprobando Código de 10 dígitos. Se le enviará su contraseña una vez confirmada la información de registro del usuario.

• Si no se pulsa ninguna tecla durante 55 segundos mientras se muestra Comprobando Código, el menú se cerrará. Si es necesario, repita el proceso desde (1).



Elemento	Descripción
CAMBIAR CONTRASEÑA SEGUR	(1) Utilice los botones ▲/▼ del menú SEGURIDAD para seleccionar CAMBIAR CONTRASEÑA SEGUR y pulse el botón ► para visualizar el cuadro ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA. (2) Utilice los botones ▲/▼/◄/► para introducir la nueva contraseña. (3) Mueva el cursor a la derecha del cuadro INTRODUCIR NUEVA CONTRASEÑA y pulse el botón ► para mostrar de nuevo el cuadro REPETIR NUEVA CONTRASEÑA, vuelva a introducir la misma contraseña. (4) Mueva el cursor hacia el lado derecho del cuadro NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA durante 30 segundos aproximadamente; por favor aNOTA la contraseña durante este tiempo. Pulse el botón **ENTER** en el control remoto o el botón ► en el proyector para cerrar el cuadro ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA. • Por favor, no olvide la contraseña.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
CONTRASEÑA Mi Pantalla	Se puede utilizar la función CONTRASEÑA Mi Pantalla para prohibir el acceso a la función Mi Pantalla y evitar que se sobrescriba la imagen de Mi Pantalla registrada actualmente. **1 Activar la CONTRASEÑA Mi Pantalla** 1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CONTRASEÑA Mi Pantalla y presione el botón ► para visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla. 1-2 Use los botones ▲/▼ en el menú activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla para seleccionar ENCEND. Aparecerá la caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña). Caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña) 1-3 Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la CONTRASEÑA. Mueva el cursor hacia el lado derecho de la caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña) y presione el botón ► para visualizar la caja REPETIR NUEVA CONTRASEÑA, ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente. 1-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de caja REPETIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá la caja ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA por 30 segundos aproximadamente, por favor tome nota de la CONTRASEÑA durante este tiempo. Para volver al menú CONTRASEÑA Mi Pantalla activada/desactivada, presione el botón **ENTER** del control remoto o el botón ► del proyector. Cuando se configura una CONTRASEÑA Mi Pantalla: • No estará disponible la función de registro (y menú)de Mi Pantalla. • No estará disponible el menú Bloqueo Pant. • La configuración de ARRANQUE estará bloqueada en Mi Pantalla (y el menú no estará disponible). La operación normal de estas funciones se logra desactivando CONTRASEÑA Mi Pantalla. • Recuerde la CONTRASEÑA Mi Pantalla. **2 Desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla** 2-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla. 2-2 Seleccione APAGADO para visualizar la caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la CONTRASEÑA registrada y la pantalla volverá al menú para activar/desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla. Caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande) El menú se cerrará si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 2-1. **3 Si olvidó su CONTRASEÑA** 3-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla 3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Los 10 dígitos de Comprobando Código aparecerán dentro de la caja. 3-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
BLOQUEO PIN	BLOQUEO PIN es una función que impide que el proyector sea utilizado a menos que se ingrese un Código registrado. **1 Encender el BLOQUEO PIN** 1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar BLOQUEO PIN y presione el botón ► o botón **ENTER** para visualizar el menú para activar/ desactivar BLOQUEO PIN. 1-2 Use los botones ▲/▼ en el menú para activar/ desactivar BLOQUEO PIN para seleccionar ENCEND. y aparecerá la caja Introducir el código PIN. 1-3 Ingrese un código PIN de 4 partes utilizando los botones ▲/▼/◄/►, **COMPUTER** o **INPUT**. Aparecerá la caja Repetir el código PIN. Vuelva a ingresar el mismo código PIN. De este modo se completará el registro del código PIN. • Si no se ingresa la información por 55 segundos aproximadamente mientras se exhibe la caja Introducir el código PIN o la caja Repetir el código PIN, el menú se cerrará. De ser necesario, repita el proceso de 1-1. En adelante, cada vez que se reinicie el proyector luego de haber haber desconectado la alimentación de CA, aparecerá la caja Introducir el código PIN. Ingrese el código PIN. Se puede utilizar el proyector después de introducir el código PIN registrado. Si se ingresa un código PIN incorrecto, aparecerá nuevamente la caja Introducir el código PIN. Si se ingresa un código PIN incorrecto 3 veces, el proyector se apagará. En adelante, el proyector se apagará cada vez que se introduzca un código PIN incorrecto. El proyector también se apagará si no se ingresa información en 5 minutos aproximadamente mientras se exhibe la caja Introducir el código PIN. Esta función se activará sólo cuando se inicie el proyector luego de desconectar la alimentación de CA. • Recuerde su código PIN. **2 Desactivar el BLOQUEO PIN** 2-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/ desactivar BLOQUEO PIN. 2-2 Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar APAGADO y visualizará la caja Introducir el código PIN. Ingrese el código PIN registrado para desactivar la función BLOQUEO PIN. El menú se cerrará si se ingresa un código PIN incorrecta 3 veces. **3 Si olvidó su Código PIN** 3-1 Mientras esté visualizándose caja Introducir el código PIN, mantenga presionado el botón **RESET** del control remoto durante 3 segundos, o mantenga presionado el botón **INPUT** durante 3 segundos mientras presione el botón ► del proyector. Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código. • Si no se ingresa información por 5 minutos aproximadamente mientras se visualiza Comprobando Código, el proyector se apagará. 3-2 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su código PIN luego de que se confirme su información de usuario.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
DETECTOR TRASLADO	Si esta función está en ENCEND. cuando el ángulo vertical del proyector o el ajuste del ESPEJO en el que e proyector se activa es diferente del registrado anteriormente, la alarma DETECTOR DE TRANSICIÓN ACTIVADO se visualizará y el proyector no mostrará la señal de entrada. • Para visualizar de nuevo la señal, ajuste esta función en APAGADO. • A los 5 minutos aproximadamente de mostrar la alarma DETECTOR DE TRANSICIÓN ACTIVADO, la lámpara se apagará. • Se ha prohibido la función de ajuste trapezoidal mientras la función Detector Traslado está activada. **1 Encender el DETECTOR TRASLADO** 1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar DETECTOR TRASLADO y presione el botón ► o el **ENTER** para visualizar el menú para activar/desactivar el DETECTOR TRASLADO. 1-2 Use los botones ▲/▼ del menú de encendido / apagado del DETECTOR TRASLADO para seleccionar ENCEND. Seleccione ENCEND. en el ángulo actual y se registrarán los ajustes del ESPEJO. Se mostrará el cuadro ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeño). Cuadro ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña) 1-3 Utilice los botones ▲/▼/◄/► para introducir una contraseña. Mueva el cursor a la derecha del cuadro ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeño) y pulse el botón ► para mostrar de nuevo el cuadro REPETIR NUEVA CONTRASEÑA vuelva a introducir la misma contraseña. 1-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho del cuadro REPETIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá el cuadro ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA durante 30 segundos aproximadamente; por favor, aNOTA la contraseña durante este tiempo. Al pulsar el botón **ENTER** en el control remoto o el botón ► en el proyector se volverá al menú de encendido/apagado DETECTOR TRASLADO. • Por favor, no olvide la contraseña del DETECTOR TRASLADO. • Esta función sólo se activará cuando se encienda el proyector luego de haber desconectado la alimentación de CA. • Esta característica tal vez no funcione correctamente si el proyector no está en posición estable cuando se selecciona ENCEND. **2 Encender el DETECTOR TRASLADO** 2-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar el DETECTOR TRASLADO. 2-2 Seleccione APAGADO para visualizar el cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Introduzca la contraseña registrada y la pantalla volverá al menú activado/desactivado del DETECTOR TRASLADO. Si se introduce una contraseña incorrecta, el menú se cerrará. Si es necesario, repita el proceso desde 2-1. Cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande) **3 Si olvidó su CONTRASEÑA** 3-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar el DETECTOR TRASLADO. 3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Los 10 dígitos de Comprobando Código aparecerán dentro de la caja. 3-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su contraseña luego de que se confirme su información de usuario.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
CONTRASEÑA MI TEXTO	La función CONTRASEÑA MI TEXTO evita que MI TEXTO se sobrescriba. Cuando se configura una contraseña para MI TEXTO; • MOSTRAR MI TEXTO no estará disponible, lo cual puede impedir el cambio de la configuración de MOSTRAR. • El menú ESCRIBIR MI TEXTO no estará disponible, lo cual puede impedir que se sobrescriba MI TEXTO. **1 Activar CONTRASEÑA MI TEXTO** 1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CONTRASEÑA MI TEXTO y presione el botón ► visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO. CONTRASEÑA MI TEXTO ENCEND. APAGADO ◄:RETORNO ,►:SALIR 1-2 Use los botones ▲/▼ en el menú activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO para seleccionar ENCEND. Aparecerá la caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña). CONTRASEÑA MI TEXTO ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA ◄ CANCELAR 0 0 0 0 ACEPTAR Caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña) 1-3 Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la contraseña. Mueva el cursor hacia el lado izquierdo de la caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña) y presione le botón ► para visualizar caja REPETIR NUEVA CONTRASEÑA, ingrese la misma contraseña nuevamente. CONTRASEÑA MI TEXTO REPETIR NUEVA CONTRASEÑA ◄ CANCELAR 0 0 0 0 ACEPTAR 1-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de la caja REPETIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► para exhibir la caja ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA por 30 segundos aproximadamente; tome nota de la contraseña durante ese tiempo. CONTRASEÑA MI TEXTO ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA 0 0 0 0 ACEPTAR ► Para volver al menú activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO presione el botón **ENTER** del control remoto o el botón ► del proyector. **2 Apagar CONTRASEÑA MI TEXTO** 2-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú CONTRASEÑA MI TEXTO. 2-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la contraseña registrada y la pantalla volverá al menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO. CONTRASEÑA MI TEXTO INRODUCIR CONTRASEÑA Comprobando Codigo 01 2345 6789 ◄ CANCELAR 0 0 0 0 ACEPTAR Caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande) El menú se cerrará si se ingresa una contraseña incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 2-1. **3 Si olvidó su CONTRASEÑA** 3-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO. 3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código dentro de la caja. 3-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su contraseña luego de que se confirme su información de usuario.

(continúa en la página siguiente)

Elemento	Descripción
MOSTRAR MI TEXTO	(1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar MOSTRAR MI TEXTO y presione el botón ► o **ENTER** visualizar el menú para activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO. (2) Use los botones ▲/▼ en el menú para activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO para seleccionar encendido o apagado. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando esté ajustado a ENCEND., MI TEXTO se visualizará en la pantalla ARRANQUE y el diálogo ENTR._INFORMACIÓN. • Esta función sólo está disponible cuando la función CONTRASEÑA MI TEXTO está ajustada en APAGADO.
ESCRIBIR MI TEXTO	(1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar ESCRIBIR MI TEXTO y presione el botón ►. Aparecerá el diálogo ESCRIBIR MI TEXTO. (2) MI TEXTO actual se exhibirá en las 3 primeras líneas. Si aún no está escrito, las líneas estarán en blanco. Use los botones ▲/▼/◄/► y el botón **ENTER** o **INPUT** para seleccionar e ingresar los caracteres. Para borrar 1 carácter cada vez, presione el botón **RESET** o presione al mismo tiempo los botones ◄ e **INPUT**. Además, si mueve el cursor hacia ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón **ENTER** o **INPUT**, se eliminará un carácter o todos los caracteres. MI TEXTO puede constar de un máximo de 24 caracteres. (3) Para cambiar un carácter ya ingresado. presione el botón▲/▼ para mover el cursor hacia una de las 3 primeras líneas, y use los botones ◄/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón **ENTER** o **INPUT**, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (2) arriba. (4) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta ACEPTAR en la pantalla y presione el botón ►, **ENTER** o **INPUT**. Para volver a MI TEXTO anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor a CANCELAR en la pantalla y presione el botón ◄, **ENTER** o **INPUT**. • La función ESCRIBIR MI TEXTO está disponible sólo cuando la función CONTRASEÑA MI TEXTO está en APAGAD.

Herramientas de presentación

El proyector cuenta con las dos prácticas herramientas siguientes que permiten realizar presentaciones en pantalla de una manera fácil y rápida:

- Presentación SIN PC (📖***abajo***)
- Visualización USB (📖***82***)

Presentación SIN PC

La Presentación SIN PC lee los datos de la imagen desde el medio de almacenamiento introducido en el puerto **USB TYPE A** y muestra la imagen en los siguientes modos.
La Presentación SIN PC puede comenzarse seleccionando el puerto **USB TYPE A** como fuente entrada.
Esta función le permite realizar sus presentaciones sin utilizar el ordenador.

- Modo Vista miniatura (📖***74***)
- Modo Pantalla completa (📖***78***)
- Modo Presentación de diapositivas (📖***79***)

[Medios de almacenamiento compatibles]

• Memoria USB (memoria tipo USB, disco rígido USB y lector de tarjetas tipo USB)

NOTA • Tal vez no funcionen los lectores USB (adaptadores) con más de una ranura USB. (si el adaptador reconoce múltiples dispositivos conectados).
• Tal vez no funcionen los hubs USB.
• Tal vez no funcionen los dispositivos USB con software de seguridad.
• Tenga cuidado cuando introduzca o retire un dispositivo USB. (📖***12, 76***)

[Formatos compatibles]

• FAT12, FAT16 y FAT32

NOTA • NTFS no es compatible

[Formatos de archivo compatibles]

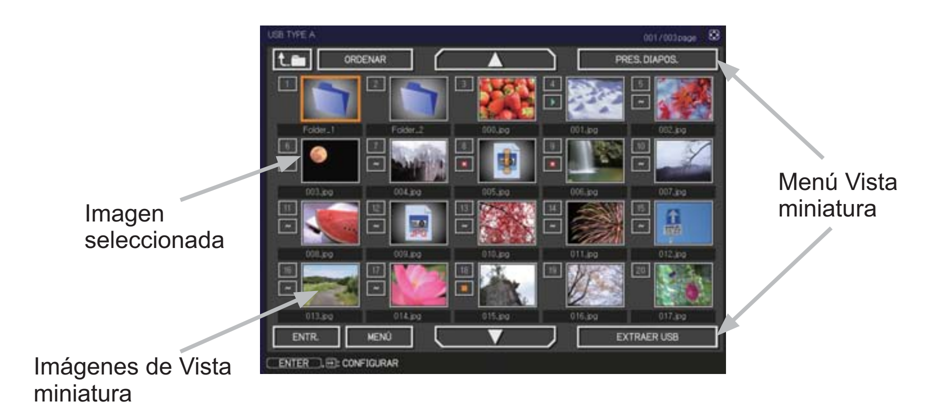
• JPEG (.jpeg, .jpg) * El progresivo no es compatible.
• Bitmap (.bmp) * El modo 16bit y el Bitmap comprimido no son compatibles.
• PNG (.png) * El PNG entrelazado no es compatible.
• GIF (.gif)

NOTA • No se soportan los archivos con una resolución superior a XGA.
• No se soportan los archivos con una resolución inferior a 36x36.
• Tal vez no se muestren los archivos con una resolución inferior a 100x100.
• Tal vez no se visualicen algunos archivos soportados.
• Sólo aparece un recuadro cuando el contenido de los datos de la imagen no pueden visualizarse en el modo Vista miniatura.

Presentación SIN PC (continuación)

Modo Vista miniatura

En el modo Vista miniatura se visualizan las imágenes almacenadas en un dispositivo de almacenamiento USB en la pantalla Vista miniatura.
En una pantalla se visualizan hasta 20 imágenes como máximo.
Si lo desea, después de seleccionar algunas imágenes en el modo Vista miniatura puede pasar al modo Pantalla completa o al modo Presentación de diapositivas.
El modo Vista miniatura se iniciará como la función principal de la Presentación SIN PC tras seleccionar el puerto **USB TYPE A** como fuente de entrada.



Presentación SIN PC (continuación)

Operación con botones o teclas

Usted puede controlar las imágenes de la pantalla de vistas en miniatura con el control remoto o el teclado, o con un software de navegador de la Web. Cuando se visualizan las vistas en miniatura pueden admitirse las funciones que siguen.

Operación con botones			Funciones
Control remoto	Teclado del proyector	Control remoto Web en el software de navegador de la Web.	
▲/▼/◄/►	▲/▼/◄/►	UP/DOWN/LEFT/RIGHT	Mueve el cursor
PAGE UP **PAGE DOWN**	-	PAGE UP PAGE DOWN	Cambia de página
ENTER	**INPUT**	**ENTER**	• Muestra la imagen seleccionada en modo de pantalla completa cuando el cursor está en una imagen en miniatura. • Muestra el menú CONFIG. (📖***siguiente***) para la imagen seleccionada cuando el cursor está en el número de imagen en miniatura.

El menú COLOCACION para la imagen seleccionada

Elemento		Funciones
COLOCACION		Utilice los botones de cursor ◄/► para cambiar los ajustes o utilice el botón de cursor ► para ejecutar las funciones de la siguiente manera.
	RETORNO	Pulse el botón de cursor ► o **ENTER** para volver a la pantalla Vista miniatura.
	INICIAR	Ajuste a ENCEND. para configurar la imagen seleccionada como primera imagen de la Presentación de diapositivas. Esta información de configuración se guardará en el archivo "playlist.txt" (📖***81***).
	PARAR	Ajuste a ENCEND. para configurar la imagen seleccionada como última imagen de la Presentación de diapositivas. Esta información de configuración se guardará en el archivo "playlist.txt" (📖***81***).
	SALTAR	Ajuste a ENCEND. para saltar la imagen seleccionada en la Presentación de diapositivas. Esta información de configuración se guardará en el archivo "playlist.txt" (📖***81***).
	ROTAR	Pulse el botón de cursor ► o **ENTER** para girar la imagen seleccionada 90 grados en la dirección de las agujas del reloj. Esta información de configuración se guardará en el archivo "playlist.txt" (📖***81***).

Presentación SIN PC (continuación)

Operación con el menú en la pantalla Vista miniatura

También puede controlar las imágenes utilizando el menú de la pantalla Vista miniatura.

Elemento		Funciones
[icono carpeta superior]		Pasa a una carpeta superior.
ORDENAR		Le permiten clasificar los archivos y las carpetas de la siguiente manera.
	RETORNO	Pulse el botón de cursor ► o **ENTER** para volver a la pantalla Vista miniatura.
	NOMBRE ASC	Clasifica en orden ascendente por nombre de archivo.
	NOMBRE DESC	Clasifica en orden descendente por nombre de archivo.
	FECHA ASC	Clasifica en orden ascendente por fecha de archivo.
	FECHA DESC	Clasifica en orden descendente por fecha de archivo.
◄/►		Ir a página anterior/siguiente.
PRES. DIAPOS.		Configura e inicia la Presentación de diapositivas (📖***79***).
	RETORNO	Pulse el botón de cursor ► o **ENTER** para volver a la pantalla Vista miniatura.
	REPRODUCIR	Pulse el botón de cursor ► o **ENTER** para iniciar la Presentación de diapositivas.
	INICIAR	Ajuste el número inicial de la Presentación de diapositivas.
	PARAR	Ajuste el número fi nal de la Presentación de diapositivas.
	INTERVALO	Ajuste el tiempo de intervalo de la Presentación de diapositivas.
	MODO REPROD.	Seleccione el modo de la Presentación de diapositivas.
ENTR.		Cambia el puerto de entrada.
MENÚ		Muestra el menú.
EXTRAER USB		Asegúrese de utilizar esta función antes de retirar el dispositivo de almacenamiento USB del proyector. A continuación, el proyector no reconocerá el dispositivo de almacenamiento USB hasta que lo vuelva a introducir en el puerto **USB TYPE A**.

Presentación SIN PC (continuación)

NOTE • Estas operaciones no son accesibles mientras se visualiza el OSD del proyector.
• El modo Vista miniatura muestra 20 imágenes en 1 página como máximo.
• No es posible cambiar el puerto de entrada con el botón **INPUT** cuando se visualiza la pantalla de la Vista miniatura, de la Presentación de diapositivas o la pantalla completa.
• En Vista miniatura se visualizarán algunos íconos de error.



Este archivo parece estar dañado o ser de un formato no compatible.



Los archivos que no pueden visualizarse en la pantalla Vista miniatura se indican mediante un icono con el formato de un archivo.

Presentación SIN PC (continuación)

Modo Pantalla completa

El modo Pantalla completa muestra una imagen en pantalla completa. Para visualizar en modo Pantalla completa, seleccione una imagen en la pantalla Vista miniatura. A continuación, pulse el botón **ENTER** en el control remoto o el botón **INPUT** en el teclado, o haga clic en **[ENTER]** en el Control remoto Web.



En el modo Pantalla completa pueden aceptarse las funciones siguientes.

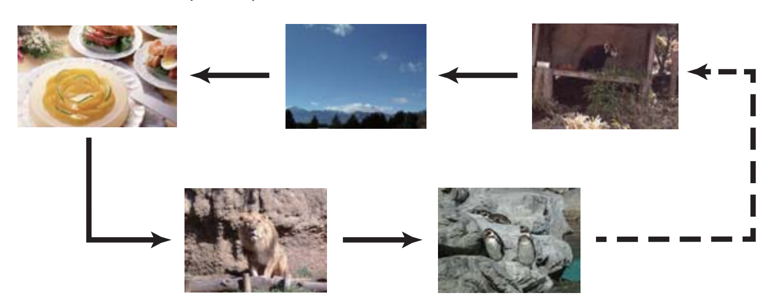
Operación con botones			**Funciones**
Control remoto	Teclado del proyector	Web Remote en el software de navegador de la Web	
▼ ► o PAGE DOWN	▼ o ►	DOWN, RIGHT o PAGE DOWN	Muestra la siguiente imagen.
▲ ◄ o PAGE UP	▲ o ◄	UP, LEFT o PAGE UP	Muestra la imagen anterior.
ENTER	**INPUT**	**ENTER**	Exhibe las vistas en miniatura.

NOTA • Estas operaciones no son accesibles mientras se visualice el OSD del proyector.
• No es posible cambiar el puerto de entrada con el botón **INPUT** cuando se visualiza VISTA MINIATURA, PRES. DIAPOS. o DIRECTORIO.

Presentación SIN PC (continuación)

Modo Presentación de diapositivas

El modo Presentación de diapositivas muestra imágenes en pantalla completa y cambia las imágenes a intervalos ajustados en INTERVALO en el menú de la pantalla Vista miniatura (📖74).



Puede iniciar esta función desde el menú Presentación de diapositivas.
Para visualizar el menú de la presentación de diapositivas, seleccione el botón PRES. DIAPOS. en el modo Miniatura y pulse el botón **ENTER** en el control remoto o el botón **INPUT** en el proyector.

Cuando se visualiza la Presentación de diapositivas se puede tener acceso a las operaciones siguientes.

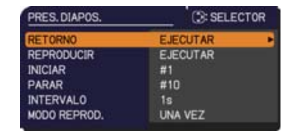
Operación con botones			**Funciones**
Control remoto	Teclado del proyector	Web Remote en el software de navegador de la Web	
ENTER	**INPUT**	**ENTER**	Exhibe las vistas en miniatura.

* Estas operaciones no son accesibles mientras se visualice el menú OSD del proyector.

NOTA • No es posible cambiar el puerto de entrada con el botón **INPUT** cuando se visualiza VISTA MINIATURA, PRES. DIAPOS. o DIRECTORIO.
• Cuando el modo PRES. DIAPOS se ajusta en la opción UNA VEZ, la última diapositiva de la presentación se retendrá en la pantalla hasta que se presione el botón **ENTER** en el control remoto o en el Web Remote Control, o el botón **INPUT** en el proyector.

Presentación SIN PC (continuación)

Usted puede reproducir la Presentación de diapositivas con su configuración preferida. Configure los elementos de la PRES. DIAPOS. en VISTA MINIATURA.



1) RETORNO : Vuelve al modo Miniatura.
2) REPRODUCIR : reproduce la Presentación de diapositivas.
3) INICIAR : ajuste el número inicial de la Presentación de diapositivas.
4) PARAR : ajuste el número final de la Presentación de diapositivas.
5) INTERVALO : ajuste el tiempo de intervalo de la Presentación de diapositivas.
No se recomienda ajustar el tiempo de intervalo en un valor demasiado corto, como por ejemplo algunos segundos, porque toma más de algunos segundos leer y visualizar un archivo de imagen si se almacena en un directorio de capa muy profunda, o si hay muchos archivos almacenados en el mismo directorio.
6) MODO REPROD. : seleccione el modo de la Presentación de diapositivas.
UNA VEZ: reproduce la Presentación de diapositivas una sola vez.
SIN FIN: reproduce la Presentación de diapositivas en forma continua.

NOTA • Los ajustes de la Presentación de diapositivas se guardan en el archivo **"playlist.txt"**, en el medio de almacenamiento. Si el archivo no existe, se genera automáticamente.
• Los valores INICIAR, PARAR, INTERVALO y MODO REPROD. se guardan en la lista de exhibición.
• Si el medio de almacenamiento tiene protección contra escritura, o si **"playlist.txt"** es un archivo del tipo de sólo lectura, es imposible cambiar los ajustes de la Presentación de diapositivas.

Presentación SIN PC (continuación)

Lista de exhibición

La lista de exhibición es un archivo de texto en formato DOS, que decide el orden de archivos de imágenes fijas visualizados en el modo Vista miniatura o Presentación de diapositivas.
El nombre del archivo de la lista de exhibición es "playlist.txt" y puede editarse en un ordenador.
Se crea en una carpeta que contiene los archivos de imágenes seleccionadas cuando comienza la Presentación SIN PC o se configura el modo Presentación de diapositivas.

[Ejemplo de archivos "playlist.txt"]
Configuración de INICIAR : Configuración de PARAR :
Configuración de INTERVALO : Configuración de MODO REPROD. :
img001.jpg: : : :
img002.jpg:600: : :
img003.jpg:700:rot1: :
img004.jpg: : :SALTAR:
img005.jpg:1000:rot2:SALTAR:

El archivo "playlist.txt" contiene la siguiente información.
Cada información debe separarse por ":", y ":" al final de cada línea.
1ª línea: ajustes de INICIAR, PARAR, INTERVALO y MODO REPROD. (📖80).
2ª línea y posteriores: nombre de archivo, tiempo de intervalo, configuración de rotación y configuración de salto.

Tiempo de intervalo : puede ajustarse de 0 a 999900 (ms) con un incremento de 100 (ms).
Configuración de rotación: "rot1" significa una rotación de 90 grados en el sentido de las agujas del reloj; "rot2" y "rot3" aumentan otros 90 grados por orden.
Configuración de salto : "SKIP" significa que la imagen no se visualizará en la Presentación de diapositivas.

NOTA • La longitud máxima en una línea en el archivo "playlist.txt" es de 255 caracteres incluyendo el salto de línea. Si alguna línea supera el límite, el archivo "playlist.txt" no será válido.
• Pueden registrarse hasta 999 archivos en la lista de exhibición. No obstante, si existen algunos archivos en el mismo directorio, el número límite disminuye por el número de carpetas. Los archivos por encima del límite no se mostrarán en la Presentación de diapositivas.
• Si el dispositivo de almacenamiento está protegido o no tiene suficiente espacio, el archivo "playlist.txt" no puede crearse.
• Para la configuración de Presentación de diapositivas, consulte la sección **"Modo Presentación de diapositivas"** (📖79).

Visualización USB

El proyector puede mostrar imágenes transferidas desde el ordenador a través de un cable USB. (📖10).

Requisitos de hardware y software para PC

- **Sistema operativo**: Uno de los siguientes
  Windows ® XP Home Edition /Professional Edition (sólo versión de 32 bits)
  Windows Vista ® Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise
  (sólo versión de 32 bits)
- **CPU**: Pentium 4 (2,8 GHz o superior)
- **Tarjeta gráfica**: 16 bit, XGA o superior
- **Memoria**: 512 MB o superior
- **Espacio en el disco duro**: 30 MB o mayor
- **Puerto USB**
- **Cable de USB**: 1 pieza

Seleccione PANTALLA USB para el elemento USB TYPE B en el menú OPC.
Cuando conecte el ordenador a un puerto **USB TYPE B** en el proyector utilizando un cable USB, el proyector será reconocido como unidad de CD-ROM en el ordenador. A continuación, el software en el proyector, "LiveViewerLiteUSB.exe", se ejecutará automáticamente y la aplicación, "LiveViewer Lite for USB", estará lista en su ordenador para la Visualización USB. La aplicación, "LiveViewer Lite for USB", se cerrará automáticamente cuando se desenchufe el cable USB.

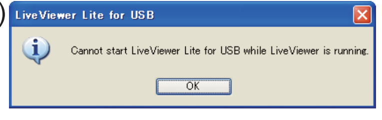
NOTA • Si el software no se inicia automáticamente (suele ocurrir porque la función de auto ejecución del CD-ROM está desactivada en su sistema operativo), siga las instrucciones de abajo.
(1) Haga clic en el botón [Inicio] de la barra de herramientas, y seleccione "Ejecutar".
(2) Introduzca F:\LiveViewerLiteUSB.exe y luego presione [OK] .
Si la unidad de CD-ROM de su ordenador no es la unidad F, deberá reemplazar F por la letra correcta asignada a la unidad de CD-ROM.

• Verifi que cuál es su versión, y obtenga la versión más reciente en el sitio Web de 3M.
http://www.3m.com/meetings
Siga las instrucciones que pueden obtenerse en el sitio para realizar la actualización.

Esta aplicación aparecerá en el área de notificación de Windows cuando se ponga en marcha. Puede abandonar la aplicación desde su ordenador seleccionando "Quit" en el menú.



NOTA • "LiveViewer" (consulte el **Guía de red**) y esta aplicación no puede utilizarse al mismo tiempo. Si conecta el ordenador al proyector utilizando un cable USB mientras "LiveViewer" está funcionando, aparecerá el siguiente mensaje.

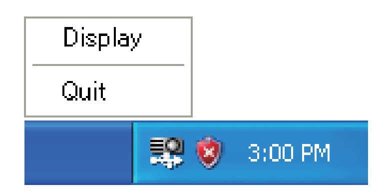


• Si se instala en su PC algún software de aplicación que tenga la función firewall, invalídela según las indicaciones del manual del usuario.

Visualización USB (continuación)

Menú contextual

El menú mostrado a la derecha se visualizará cuando haga clic en el icono de la aplicación en el área de notificación de Windows con el botón derecho.

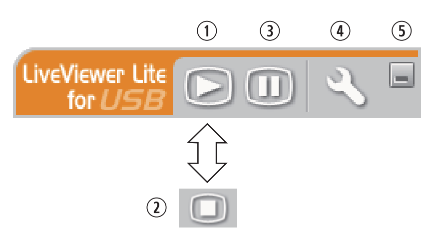


Display (Visualizar)	: Aparece el menú Flotante y desaparece el icono del área de notificación de Windows.
Quit (Abandonar)	: Se cierra la aplicación y desaparece el icono del área de notificación de Windows.

NOTA • Si desea reiniciar la aplicación, deberá desenchufar el cable USB y volverlo a enchufar.

Menú Flotante

Si selecciona "Display" en el menú contextual, el menú Flotante mostrado a la derecha aparecerá en la pantalla del ordenador.



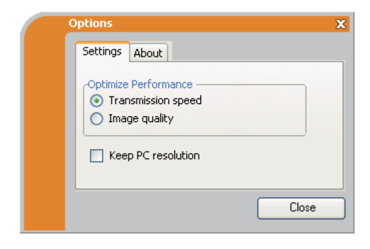
① Botón Inicio de captura
La transmisión al proyector comienza y las imágenes se visualizarán.
② Botón Parada
La transmisión de imágenes se detiene.
③ Botón Retención
La imagen de la pantalla del proyector se congela temporalmente. En la pantalla permanece la última imagen proyectada antes de haber hecho clic en el botón. Usted puede revisar los datos de imagen de su ordenador sin mostrarlos en la pantalla del proyector.
④ Botón Opción
Se visualiza la ventana de Opciones.
⑤ Botón Minimización
Se cierra el menú Flotante y reaparece el icono del área de notificación de Windows.

NOTA • Si hace clic en el botón Inicio de captura y/o el botón Parada repetidamente, tal vez las imágenes no se visualicen en la pantalla.

Visualización USB (continuación)

Ventana Opciones

Si selecciona el botón Opciones en el menú Flotante, se visualiza la ventana Opciones.



Optimización de desempeño

"LiveViewer Lite for USB" captura las pantallas en formato JPEG y las envía al proyector. El "LiveViewer Lite for USB" tiene dos opciones de datos JPEG que tienen índices de compresión diferentes.

Velocidad de transmisión

La velocidad tiene prioridad sobre la calidad de la imagen.
El índice de compresión JPEG aumenta.
La pantalla del proyector se reescribe más rápidamente, porque la cantidad de datos transferidos es menor, pero la calidad de la imagen empeora.

Calidad de imagen

La calidad de la imagen tiene prioridad sobre la velocidad.
El índice de compresión JPEG disminuye.
La pantalla del proyector se reescribe más lentamente, porque la cantidad de datos transferidos es mayor, pero la calidad de la imagen mejora.

Keep PC resolution (Mantener la resolución del ordenador)

Si elimina la marca de verificación de la casilla **[Keep PC Resolution]**, la resolución de la pantalla de su ordenador cambiará a XGA y la velocidad de la pantalla podría ser más rápida.

NOTA • Cuando se cambia la resolución, puede cambiar la disposición de los íconos en la pantalla Escritorio de la PC.

About (Acerca de)

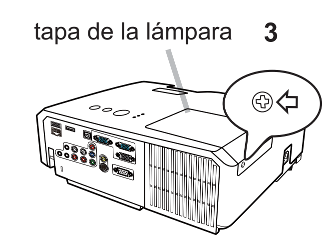
La información de la versión de "LiveViewer Lite for USB".

Mantenimiento

Sustitución de la lámpara

Una lámpara tiene una vida útil limitada. El uso de la lámpara por periodos de tiempo prolongados puede causar que las imágenes se vean oscuras o que los tonos de color se debiliten. Observe que cada lámpara tiene una duración diferente, y algunas pueden explotar o quemarse después de comenzar a utilizarlas. Se recomienda la preparación de una nueva lámpara y una pronta sustitución. Para preparar una nueva lámpara, póngase en contacto con su distribuidor e infórmele el número del tipo de lámpara.

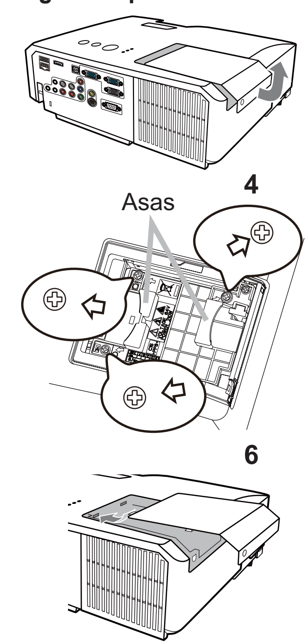
Número de tipo : 78-6972-0008-3 (DT01025)



Sustitución de la lámpara

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe 45 minutos como mínimo.
2. Prepare una nueva lámpara. También solicite a su distribuidor que reemplace la lámpara si el proyector está montado en un techo, o si la lámpara se ha roto.

En caso de que usted mismo realice la sustitución, realice el siguiente procedimiento.



3. Afloje el tornillo (marcado con una flecha) de la cubierta de lámpara y después deslice y levante la cubierta de lámpara para quitarla.
4. Afloje los 3 tornillos (marcados con una flecha) de la lámpara y levante la lámpara suavemente por las asas. No afloje nunca otros tornillos.
5. Inserte la nueva lámpara y vuelva a ajustar firmemente los 3 tornillos aflojados en el proceso previo para trabarla en su lugar.
6. Colocando juntas las partes de interbloqueo de la cubierta de lámpara y el proyector juntas, deslice la cubierta de lámpara para devolverla a su lugar. Después apriete firmemente el tornillo de la cubierta de lámpara.
7. Encienda el proyector y restaure el tiempo de la lámpara utilizando el elemento TIMER LAMP en el menú OPC.
   (1) Presione el botón **MENU** para visualizar un menú.
   (2) Apunte a Ir al MENÚ AVANZADO en el menú utilizando el botón ▼/▲, luego presione el botón ►.
   (3) Apunte a OPC. en la columna izquierda del menú utilizando el botón ▼/▲, luego presione el botón ►.
   (4) Apunte a TIMER LAMP utilizando el botón ▼/▲ , luego presione el botón ►. Aparecerá un diálogo.
   (5) Presione el botón ► para seleccionar "ACEPTAR" en el diálogo. Ejecuta el reajuste del tiempo de la lámpara.

⚠**PRECAUCIÓN** ►No toque ninguna zona interna del proyector mientras esté retirando la lámpara.

NOTA • Reajuste el tiempo de la lámpara sólo cuando haya reemplazado la lámpara para obtener una indicación adecuada sobre la lámpara.

Sustitución de la lámpara (continuación)

Aviso sobre la lámpara





⚠**ADVERTENCIA** ►El proyector utiliza una lámpara de vidrio de mercurio de alta presión. La lámpara se puede romper con un ruido muy fuerte, si se quema, se sacude o se raya, se manipula mientras está caliente, o se gasta con el tiempo. Observe que cada lámpara tiene una duración diferente, y algunas pueden explotar o quemarse después de comenzar a utilizarlas. Además, si la bombilla explota, es posible que los fragmentos de vidrio vuelen dentro del compartimiento para la lámpara, y que el gas que contiene mercurio y polvo con finas partículas de vidrio escape por las rejillas de ventilación del proyector.

►**Sobre el desecho de una lámpara:** Este producto contiene un lámpara de mercurio; no la arroje a la basura. Deséchela de acuerdo a las leyes ambientales.

• Para obtener información sobre cómo reciclar la lámpara, visite www.lamprecycle.org (en EE.UU.).

• Para obtener información sobre cómo desechar del producto, póngase en contacto con la agencia gubernamental local o www.eiae.org (en EE.UU.) o www.epsc.ca (en Canadá).

Para obtener más información, consulte con su distribuidor.

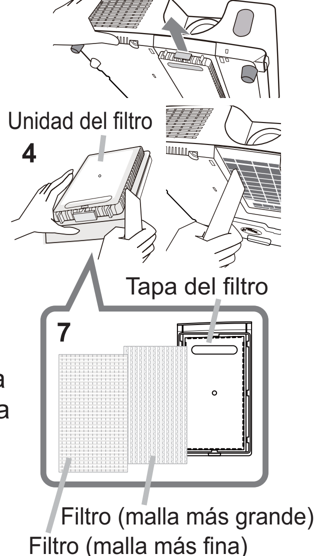
 Desconecte el enchufe de la toma de aliment-ación.	• En el caso de que la lámpara se rompa (se producirá un gran estruendo cuando esto ocurra), desconecte el cable de alimentación del tomacorriente, y asegúrese de solicitar a su distribuidor local una lámpara de repuesto. Observe que los fragmentos de vidrio podrían dañar las partes internas del proyector, o causar heridas durante la manipulación. Por eso, no trate de limpiar el proyector ni reemplazar la lámpara usted mismo. • En el caso de que la lámpara se rompa (se producirá un gran estruendo cuando esto ocurra), ventile bien la sala y asegúrese de no respirar el gas ni las finas partículas que salen de las rejillas de ventilación del proyector, ni entre en contacto con los ojos o la boca. • Antes de reemplazar la lámpara, apague el proyector y desconecte el cable de alimentación, luego espere 45 minutos como mínimo para que la lámpara se enfríe lo suficiente. La manipulación de la lámpara mientras esté caliente puede causar quemaduras, y también puede dañar la lámpara.
	• Nunca destornille los tornillos a menos que sean los señalados (marcados con una flecha). • No abra la tapa de la lámpara mientras el proyector esté suspendido desde el techo. Esto es peligroso, puesto que si la lámpara se rompió, los fragmentos caerán cuando se abra la tapa. Además, trabajar en lugares altos es peligroso. Por eso, solicite a su distribuidor local que reemplace su lámpara incluso si la bombilla no está rota. • No utilice el proyector sin la tapa de la lámpara en su lugar. Cuando reemplace la lámpara, asegúrese de que los tornillos estén firmemente ajustados. Los tornillos flojos pueden causar daños y lesiones.
	• Use sólo la lámpara del tipo especificado. El uso de una lámpara que no cumpla las especificaciones de la lámpara para este modelo podría producir un incendio, dañar o acortar la duración de este producto. • Si la lámpara se rompe al poco tiempo de su primera utilización, es posible que ocurran problemas eléctricos en otro lugar aparte de la lámpara. Si esto ocurre, póngase en contacto con su distribuidor local o un representante de asistencia técnica. • Manipule con cuidado: si se sacude o se raya la lámpara, es posible que la bombilla explote durante su uso. • La utilización de la lámpara por períodos prolongados, puede ocasionar que se oscurezca, no se encienda o explote. Cuando la imagen aparece oscura, o cuando el tono del color es débil, sustituya la lámpara tan pronto como sea posible. No utilice lámparas antiguas (usadas); esto puede ocasionar roturas.

Limpieza y reemplazo del filtro de aire

La unidad de filtros de aire de este proyector se compone de una cubierta de filtros, dos tipos de filtros, y un bastidor de filtros. El nuevo sistema de filtros grandes de doble capa se prevé que funcione durante más tiempo. Sin embargo, compruebe y limpie periódicamente esta unidad para mantener la ventilación necesaria para la operación normal del proyector.
Cuando los indicadores o un mensaje le señalen que debe limpiar la unidad de filtros de aire, realice esto lo antes posible. Reemplace los filtros cuando estén dañados o demasiado sucios. Para preparar nuevos filtros, póngase en contacto con su proveedor e indíquele el número del tipo siguiente.

Número de tipo : 78-8138-1079-9 (MU06481)(Conjunto de filtro)

Cuando sustituya la lámpara, reemplace el filtro de aire. Un filtro de aire viene junto con una lámpara de reemplazo para este proyector.



1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Utilice una aspiradora sobre y alrededor de la tapa del filtro.
3. Sujetando el proyector con una mano, utilice la otra mano para tirar de la cubierta del filtro de aire en el sentido de la flecha.
4. Utilice una aspiradora para las rejillas de ventilación del proyector y el lado externo de la unidad de filtro.
5. Saque los filtros sujetando la tapa del filtro.
6. Utilice un aspirador a ambos lados de los filtros. Al aspirar el filtro de malla fina, sujételo para que no se aspire. Si los filtros están dañados o muy sucios, sustitúyalos por unos nuevos.
7. Vuelva a colocar los filtros en la tapa del filtro. Coloque primero el filtro de malla gruesa en la tapa del filtro. A continuación, coloque el filtro de malla fina sobre el de malla gruesa, girando el lado cosido hacia arriba.
8. Vuelva a colocar el filtro en el proyector.

(continúa en la página siguiente)

Limpieza y reemplazo del filtro de aire (continuación)

9. Encienda el proyector y restaure el tiempo del filtro utilizando el elemento TIMER FILTRO en MENU FACIL
   (1) Presione el botón **MENU** para visualizar un menú.
   (2) Apunte a TIMER FILTRO utilizando el botón ▼/▲, luego presione el botón ►. Aparecerá un diálogo.
   (3) Presione el botón ► para seleccionar "ACEPTAR" en el diálogo. Realiza el reajuste del tiempo del filtro.

⚠**ADVERTENCIA** ► Antes del cuidado del filtro, cerciórese de que el cable de alimentación no esté enchufado, y de que el proyector esté suficientemente enfriado. Ocuparse del filtro de aire en un estado de alta temperatura del proyector podría causar una descarga eléctrica, una quemadura o mal funcionamiento del proyector.
►Use sólo el filtro de aire del tipo especificado. No utilice el proyector sin filtro de aire o tapa de filtro. Podría causar un incendio o mal funcionamiento del proyector.
►Limpie el filtro de aire periódicamente. Si el filtro de aire se atasca con polvo o algo similar, la temperatura interna se eleva y podría causar incendio, quemaduras o mal funcionamiento.

NOTA •Sustituya el filtro de aire cuando se dañe o esté demasiado sucio.
• Cuando sustituya la lámpara de proyección, reemplace el filtro de aire. Un filtro de aire viene junto con una lámpara de reemplazo para este proyector.
• Restaure el tiempo del filtro sólo cuando haya limpiado o remplazado el filtro de aire para lograr una indicación adecuada sobre el filtro de aire.
• Es posible que el proyector exhiba mensajes tales como "CHEQUEAR FLUJO DE AIRE" o apague el proyector para evitar que suba el nivel del calor interno.

Reemplazo de la pila del reloj interno

Este proyector cuenta con un reloj interno que utiliza una pila. Cuando el reloj de la función de red no funciona correctamente, intente solucionarlo reemplazando la pila:

HITACHI MAXELL, número de pieza **CR2032** ó **CR2032H**.

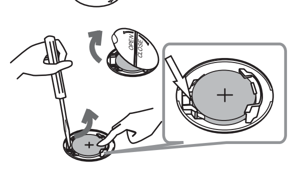
Tapa de la pila

1. Desconecte la alimentación del proyector y desenchufe el cable de alimentación.
Deje que el proyector se enfríe suficientemente.

2. Después de asegurarse de que el proyector se haya enfriado adecuadamente, voltee el proyector lentamente, de forma que la parte inferior quede hacia arriba.

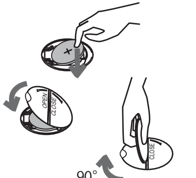
3. Gire la tapa de la pila completamente en el sentido indicado con “OPEN” utilizando, por ejemplo, una moneda y levante la tapa para extraerla.

4. Levante la pila utilizando un destornillador de cabeza plana o similar para extraerla. Cuando la levante, coloque el dedo ligeramente sobre la pila, ya que podría salirse del soporte.



5. Sustituya la pila por un **HITACHI MAXELL** nuevo, Parte nº **CR2032** o **CR2032H**. Deslice la pila debajo de la pinza de plástico y presiónela dentro del soporte hasta que haga clic.

6. Coloque la tapa de la pila y gírela en el sentido indicado con “CLOSE” utilizando, por ejemplo, una moneda, para fijarla.



NOTA • El reloj interno se iniciará al quitar la pila. Para ajustar e reloj, vea la el **Guía de red**.

⚠**ADVERTENCIA** ►Tenga cuidado cuando manipule las pilas puesto que una pila puede causar explosión, grieta o pérdida lo cual puede ocasionar incendios, lesiones y contaminación del ambiente.
• Utilice solamente la pila especificada y en buenas condiciones. No utilice una pila con una avería, como un rasguño, una abolladura, óxido o pérdidas.
• Cuando sustituya la pila, sustitúyala por una nueva.
• Cuando una pila tenga pérdida, límpiela bien con un paño desechable. Si la fuga se adhiere a su cuerpo, enjuague bien con agua inmediatamente. Cuando una pila pierda en el compartimiento para las pilas, sustituya las pilas luego de limpiar la pérdida.
• Asegúrese de que los terminales positivos y negativos estén correctamente alineados cuando cargue las pilas.
• No afecte las pilas; por ejemplo, recargándolas o soldándolas.
• Conserve las pilas en un lugar oscuro, fresco y seco. Nunca exponga una pila al fuego o al agua.
• Mantenga las pilas alejadas de niños y animales domésticos. Tenga cuidado de no tragarse una pila. Si fuera ingerida, consulte a un médico inmediatamente para obtener un tratamiento de emergencia.
• Observe las leyes locales cuando deseche las pilas.

Cuidados adicionales

Dentro del proyector

Para garantizar un uso seguro del proyector, que su distribuidor lo limpie y revise por lo menor una vez al año.

Cuidado de la lente

Si la lente está dañada, sucia o empañada, podría causar pérdida de calidad de la visualización. Sea muy cuidadoso con la manipulación de la lente.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Después de asegurarse de que el proyector se ha enfriado adecuadamente, limpie la lente suavemente con un paño para limpieza de lentes disponible en los comercios. No toque la lente con sus manos directamente.

Cuidado del gabinete y el control remoto

El cuidado incorrecto puede tener influencias adversa como decoloración, descamación de pintura, etc.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Después de asegurarse de que el proyector se ha enfriado adecuadamente, limpie la lente suavemente con una gasa o un paño suave.
   Si el proyector está demasiado seco, humedezca un paño suave con agua o con un limpiador neutral diluido en agua, y limpie suavemente tras escurrirlo bien. Luego frote suavemente con un paño suave y seco.

⚠**ADVERTENCIA** ►Antes de realizar limpiezas, asegúrese de que el cable de alimentación no esté enchufado, luego permita que el proyector se enfríe lo suficiente. La limpieza mientras el proyector se encuentra a alta temperatura podría causar incendios, quemaduras y mal funcionamiento del proyector.
►Nunca intente limpiar o revisar el interior del proyector usted mismo. Podría ser peligroso.
►Evite humedecer el proyector o introducirle líquidos. Podría causar un incendio, una descarga eléctrica y/o mal funcionamiento del proyector.
• No coloque objetos que contengan agua, limpiadores o productos químicos cerca del proyector.
• No utilice aerosoles o rociadores.

⚠**PRECAUCIÓN** ►Cuide proyector de acuerdo a las siguientes indicaciones. El cuidado incorrecto podría causar, además de lesiones, influencia adversa tal como decoloración, descamación de pintura, etc.
►No utilice limpiadores o productos químicos que no sean los especificados en este manual.
►No lustre ni limpie con objetos duros.

AVISO ►No toque la superficie de la lente directamente con las manos.

Solución de problemas

En el caso de que ocurriera un funcionamiento anormal, detenga la utilización del proyector inmediatamente.

⚠**ADVERTENCIA** ►Nunca utilice el proyector si se producen anormalidades durante el funcionamiento tales como humo, olor extraño, ruido excesivo, averías en la caja o los elementos o los cables, penetración de líquidos o materiales extraños, etc. En tales casos, desconecte inmediatamente el enchufe de alimentación de la toma de corriente. Después de asegurarse de que ya no existe humo o mal olor, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.

Si ocurriera un problema con el proyector, se recomiendan las siguientes verificaciones y medidas antes de solicitar la reparación.
Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico. Ellos le informarán qué condiciones de garantías se aplican.

Mensajes relacionados

Cuando aparezca algún mensaje, verifique y proceda de acuerdo al siguiente cuadro. Aunque estos mensajes desaparecen automáticamente en pocos minutos, reaparecerán cada vez que se conecte a alimentación.

Mensaje	Descripción
COMPUTER IN 1 NO INPUT IS DETECTED	**No hay señal de entrada.** Confirme la conexión de entrada de la señal y el estado de la fuente de la señal.
USB TYPE B RATÓN PANTALLA USB La PANTALLA USB no es válida. Cambie la configuración de USB TYPE B a PANTALLA USB.	**El puerto USB TYPE B se selecciona como la fuente de entrada de imágenes incluso si está seleccionado RATÓN para USB TYPE B** (📖*51*). Seleccione PANTALLA USB en el cuadro de diálogo para proyectar las imágenes entradas en el puerto **USB TYPE B**. En este caso, no puede utilizar la función de ratón y teclado sencillos. De lo contrario, seleccione otro puerto para entrada de imágenes.
Esperando conexión Esperando conexión CONTRASEÑA :0000-0000-0000 NOMBRE DE PROYECTOR :Projector_Name	**El proyector está esperando un archivo de imagen.** Compruebe la conexión de hardware, los ajustes del proyector y los ajustes relacionados con la red. La conexión de red PC-Proyector se puede desconectar. Vuelva a conectar usando el "Botón Conexión" de “LiveViewer” (📖**Como utilizar “LiveViewer”** en el **Guía del usuario - Guía de red**).
COMPUTER IN 1 SINCRONISMO FUERA DE LÍMITES fH 123kHz fV 123Hz	**La frecuencia horizontal o vertical de la señal de entrada no se encuentra dentro del alcance especificado.** Confirme las especificaciones del proyector o las especificaciones de la fuente de señal.
COMPUTER IN 1 FRECUENCIA DE EXPLORACIÓN NO VÁLIDA	**Está entrando una señal inapropiada.** Confirme las especificaciones de su proyector o las de la fuente de la señal.

(continúa en la página siguiente)

Mensajes relacionados (continuación)

Mensaje	Descripción
CHEQUEAR FLUJO DE AIRE	**La temperatura interna está elevándose.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Luego de confirmar los siguiente puntos, conecte la alimentación nuevamente. • ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire? • ¿Está sucio el filtro de aire? • ¿La temperatura periférica excede los 35ºC? Si aparece la misma indicación luego de la solución, ajuste en ALTO el VELOC VENT del elemento SERVICIO en el menú OPC.
RECORDATORIO HAN TRANSCURRIDO 5000 HORAS DESDE LA ÚLTIMA COMPROBACIÓN DEL FILTRO. EL MANTENIMIENTO DEL FILTRO ES ESENCIAL. PARA ELIMINAR EL MENSAJE DE ADVERTENCIA, REESTABLEZCA EL TIEMPO DEL FILTRO. PARA MÁS INFORMACIÓN, CONSULTE EL MANUAL.	**Tenga mucho cuidado cuando limpie el filtro de aire.** Desconecte la alimentación inmediatamente y limpie o cambie el filtro de aire consultando la sección "Limpieza y reemplazo del filtro de aire" de este manual Una vez que ha limpiado o cambiado el filtro de aire, asegúrese de restablecer el tiempo del filtro (*52, 87*).

Acerca de las lámparas indicadoras

Cuando el funcionamiento de los indicadores **LAMP**, **TEMP** y **POWER** difiera de lo normal, verifique y proceda de acuerdo al siguiente cuadro.

Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descripción
Luz **anaranjada**	**Apagado.**	**Apagado.**	**El proyector está en un estado de espera.** Consulte la sección "Conexión/desconexión de la alimentación".
Luz intermitente ***verde***	**Apagado.**	**Apagado.**	**El proyector está elevando la temperatura.** Espere.
Luz **verde**	**Apagado.**	**Apagado.**	**El proyector está encendido.** Se pueden realizar operaciones comunes.
Luz intermitente ***anaranjada***	**Apagado.**	**Apagado.**	**El proyector se está enfriando.** Espere.
Luz intermitente ***roja***	(opcional)	(opcional)	**El proyector se está enfriando. Se ha detectado un error.** Espere hasta que el indicador **POWER** deje de parpadear, y luego tome las medidas adecuadas utilizando la descripción de los elementos siguientes.
Luz intermitente ***roja*** *o Luz* **roja**	Luz **roja**	**Apagado.**	**La lámpara no se enciende, y existe la posibilidad de que un parte interior se haya calentado.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme los siguientes puntos y entonces conecte la alimentación nuevamente. • ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire? • ¿Está sucio el filtro de aire? • ¿La temperatura periférica excede los 35ºC? Si aparece la misma indicación luego de la solución, cambie la lámpara consultando la sección "Sustitución de la lámpara".
Luz intermitente ***roja*** *o Luz* **roja**	*Luz intermitente* ***roja***	**Apagado.**	**La tapa de la lámpara no se ha fijado correctamente.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 45 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la tapa de la lámpara. Después de realizar el mantenimiento necesario, conecte la alimentación nuevamente. Si la misma indicación aparece luego de la solución, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.
Luz intermitente ***roja*** *o Luz* **roja**	**Apagado.**	*Luz intermitente* ***roja***	**El ventilador de enfriamiento no está funcionando.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Luego de que el proyector se haya enfriado lo suficiente, verifique que no se haya atascado ningún objeto extraño en el ventilador, etc. y luego vuelva a conectar la alimentación. Si la misma indicación aparece luego de la solución, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.

(continúa en la página siguiente)

Acerca de las lámparas indicadoras (continuación)

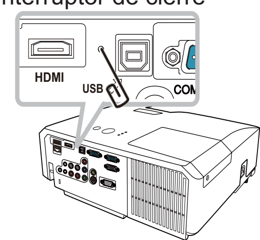
Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descripción
Luz intermitente ***roja*** *o Luz* **roja**	**Apagado.**	Luz **roja**	**Existe la posibilidad de que un parte interior se haya calentado.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme los siguientes puntos y entonces conecte la alimentación nuevamente. • ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire? • ¿Está sucio el filtro de aire? • ¿La temperatura periférica excede los 35ºC? Si aparece la misma indicación luego de la solución, ajuste en ALTO el VELOC VENT del elemento SERVICIO en el menú OPC. (📖*55*).
Luz **verde**	Luz intermitente simultánea ***roja***		**Es momento de limpiar el filtro de aire.** Desconecte la alimentación inmediatamente y limpie o cambie el filtro de aire consultando la sección "Limpieza y reemplazo del filtro de aire". Una vez que ha limpiado o cambiado el filtro de aire, asegúrese de restablecer el timer del filtro. Luego de la solución, reajuste la alimentación en ON.
Luz **verde**	Luz intermitente alternativa ***roja***		**Existe la posibilidad de que un parte interior se haya enfriado demasiado.** Utilice la unidad dentro de los parámetros de temperatura (5°C a 35°C). Luego del tratamiento, reajuste la alimentación en ON.
Parpadeando en verde durante unos 3 segundos	Se **apaga**	Se **apaga**	**En el proyector está almacenado por lo menos 1 programa de Power ON.** Consulte la sección **Configuraciones de programa** del **Guía del usuario – Guía de red.**

NOTA • Por razones de seguridad, cuando la parte interior se ha sobrecalentado, el proyector se apaga automáticamente y es posible que también se apaguen las lámparas indicadoras. En ese caso desconecte el cable de alimentación y espere 45 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la lámpara y la tapa de la lámpara y entonces conecte la alimentación nuevamente.

Cómo cerrar el proyector

Sólo cuando no se pueda apagar el proyector por medio del procedimiento normal (📖*17*), presione el interruptor de cierre utilizando un alfiler o algo similar y desconecte el cable de alimentación del tomacorriente.
Antes de voltearlo nuevamente, espere al menos 10 minutos para permitir que el proyector se enfríe lo suficiente.

Interruptor de cierre



Restauración de todos los ajustes

Cuando resulta complicado corregir algunas configuraciones erróneas, la función AJUST FABRICA del elemento SERVICIO en el menú OPC. (📖*59*) puede restablecer todas las configuraciones (salvo ajustes como IDIOMA, TIMER LAMP, TIMER FILTRO, MENS. FILTRO, SEGURIDAD y RED) a lops valores predeterminados de fábrica.

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas

Sobre los problemas que se confunden con defectos mecánicos, verifique y proceda de acuerdo al siguiente cuadro.

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
La alimentación no se enciende	**El cable de alimentación no está enchufado.** Conecte el cable de alimentación correctamente.	14
	Se interrumpió la principal fuente de alimentación durante la operación, por ejemplo, por un corte del suministro eléctrico (apagón), etc. Desconecte el enchufe de alimentación del tomacorriente y permita que el proyector se enfríe por 10 minutos como mínimo; luego vuelva a conectar la alimentación.	12, 17
	Es posible que no esté la lámpara o la tapa de la lámpara o que no estén sujetas correctamente. Desconecte el enchufe de alimentación del tomacorriente y permita que el proyector se enfríe por 45 minutos como mínimo; luego vuelva a conectar la alimentación. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la lámpara y la tapa de la lámpara y entonces conecte la alimentación nuevamente.	85
No se emiten sonido ni imágenes	**Los cables de la señal no están conectados correctamente.** Conecte correctamente los cables de conexión.	9 ~ 13
	La fuente de la señal no funciona correctamente. Monte correctamente el dispositivo de la fuente de señal consultando el manual del dispositivo de la fuente.	–
	Los ajustes de intercambio de entrada no coinciden. Seleccione la señal de entrada y corrija los ajustes.	18 ~ 20
	La función EN BLANCO y para las imágenes y la función MUDO están activadas. Es posible que AV MUDO esté activo. Consulte los puntos "No se oye el sonido" y "No se exhiben imágenes" en la página siguiente para desactivar las funciones MUDO y EN BLANCO.	18, 25, 54

(continúa en la página siguiente)

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas (continuación)

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
No se oye el sonido.	**Los cables de la señal no están conectados correctamente.** Conecte correctamente los cables del audio.	9 ~ 13
	La función MUDO está activada. Restaure el sonido presionando el botón **MUTE** o **VOLUME+/-** del control remoto.	18
	El volumen está configurado en un nivel extremadamente bajo. Ajuste el volumen a un nivel más alto utilizando las funciones del menú o el control remoto.	18, 42, 43
	La configuración del FUENTE DE AUDIO/ALTAVOZ no es correcta. Ajuste correctamente el elemento FUENTE DE AUDIO/ ALTAVOZ en el menú AUDIO.	42
	El modo seleccionado para HDMI AUDIO no es adecuado. Compruebe cada uno de los dos modos disponibles y seleccione el adecuado para su dispositivo de audio HDMI.	43
No se exhiben imágenes.	**La tapa de la lente está ajustada.** Retire de la tapa de la lente.	17
	Los cables de la señal no están conectados correctamente. Conecte correctamente los cables de conexión.	9 ~ 13
	El brillo está configurado en un nivel extremadamente bajo. Ajuste el BRILLO a un nivel más alto utilizando las funciones del menú.	30
	El ordenador no puede detectar el proyector como un monitor para conectar y usar. Asegúrese de que el ordenador pueda detectar un monitor para conectar y usar utilizando otro monitor para conectar y usar.	9
	Se visualiza la pantalla EN BLANCO. Presione el botón **BLANK** del control remoto.	25
	El puerto USB TYPE B se selecciona como la fuente de entrada de imágenes incluso si está seleccionado RATÓN para USB TYPE B. Seleccione PANTALLA USB para USB TYPE B en el menú OPCIÓN para proyectar la entrada de imágenes en el puerto. De lo contrario, seleccione otro puerto para entrada de imágenes.	51
	El proyector no reconoce el dispositivo de almacenamiento USB introducido en el puerto USB TYPE A. Utilice la función EXTRAER USB primero, extraiga el dispositivo de almacenamiento USB y, a continuación, introdúzcalo de nuevo en el puerto. Antes de extraer el dispositivo de almacenamiento USB, asegúrese de utilizar la función EXTRAER USB en la pantalla en miniatura, que aparece cuando se selecciona el puerto **USB TYPE A** como la fuente de entrada.	12

(continúa en la página siguiente)

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas (continuación)

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
La visualización de la pantalla de video se congela	**La función FIJA está activada.** Presione el botón **FREEZE** para restaurar la pantalla a normal.	25
Los colores son pálidos y el tono de los colores es débil.	**Los ajustes de los colores no están configurados correctamente.** Realice ajustes de imagen cambiando las configuraciones de TEMP. COL., COLOR, MATIZ, y/o ESP. COLOR, utilizando las funciones del menú.	31, 36
	La configuración de ESP. COLOR no es adecuada. Cambie la configuración de ESP. COLOR a AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 o REC601.	36
Las imágenes se ven oscuras.	**El brillo y/o el contraste están configurados en un nivel extremadamente bajo.** Ajuste las configuraciones de BRILLO y CONTRASTE en un nivel más alto utilizando las funciones del menú.	30
	El proyector funciona en modo económico. Ajuste MODO ECO en NORMAL y ajuste MODO ECO AUTO en APAGADO, en el menú COLOCACIÓN.	40, 41
	La lámpara se acerca al fin de su vida útil. Sustituya la lámpara.	85, 86
Las imágenes se ven borrosas	**Las configuraciones del foco y/o la fase horizontal no están ajustadas correctamente.** Ajuste el enfoque utilizando el anillo del foco y/o la FASE H utilizando la funciones del menú.	21, 35
	La lente está sucia o empañada. Limpie la lente consultando la sección "Cuidado de la lente".	90
RS-232C no trabaja.	**Está trabajando la función AHORRO.** Seleccione NORMAL para el ítem MODO ESPERA del menú COLOCACION.	41
	El TIPO DE COMUNICACIÓN para el puerto CONTROL está ajustado a PUENTE DE RED. Seleccione APAGADO para el elemento TIPO DE COMUNICACIÓN del menú OPC. - SERVICIO - COMUNICACIÓN.	57

(continúa en la página siguiente)

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas (continuación)

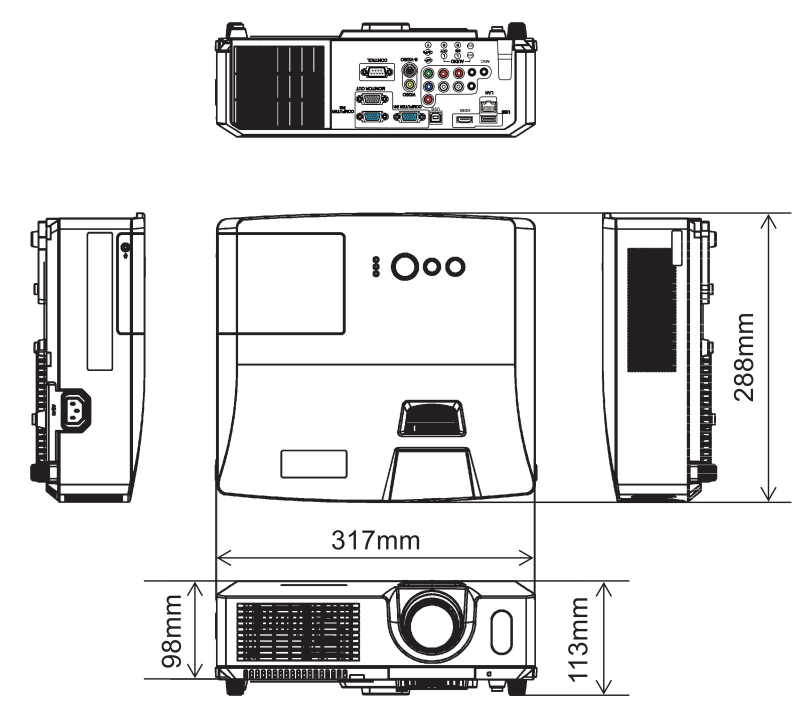
Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
Red no trabaja.	**Está trabajando la función AHORRO.** Seleccione NORMAL para el ítem MODO ESPERA del menú COLOCACION.	41
La función de PUENTE DE RED no trabaja	**La función de PUENTE DE RED está desactivada.** Seleccione PUENTE DE RED para el elemento TIPO DE COMUNICACIÓN del menú OPC. - SERVICIO - COMUNICACIÓN.	57
La función Schecule (Plan) no trabaja	**Está trabajando la función AHORRO.** Seleccione NORMAL para el ítem MODO ESPERA del menú COLOCACION.	41

NOTA • Aunque pueden aparecer zonas claras y zonas oscuras en la pantalla, esta es una característica única exclusiva de los monitores de cristal líquido, y no constituye ni implica un defecto mecánico.

Especificaciones

Item	Especificación
Nombre del producto	Proyector de cristal líquido
Panel de cristal líquidol	786.432 pixeles (1024 horizontal x 768 vertical)
Lámpara	210 W UHP
Altavoce	16 W mono (8 W x 2)
Fuente de alimentación / Corriente nominal	CA 100-120 V/ 3,4 A, CA 220-240 V/ 1,8 A
Consumo	CA 100-120 V: 330 W, CA 220-240 V: 310 W
Margen de temperaturas	5 ~ 35°C (En funcionamiento)
Tamaño	317 (An) x 98 (Al) x 288 (Pr) mm * No incluye piezas salientes Sírvase referirse a la siguiente figura.
Peso	Aproximadamente. 3,5kg
Terminales	**Puerto de entrada de ordenador** COMPUTER IN1 ....D-sub 15 pin mini x1 COMPUTER IN2 ....D-sub 15 pin mini x1 **HDMI input port** HDMI ....Conector HDMI x1 **Puerto de salida de ordenador** MONITOR OUT ....D-sub 15 pin mini x1 **Puerto de entrada de vídeo** Y, Cb/Pb, Cr/Pr (Vídeo de componentes) .... RCA x3 S-VIDEO..mini DIN 4 pin x1 VIDEO .... RCA x1 **Puerto de entrada/salida de audio** AUDIO IN1...Estéreo mini x1 AUDIO IN2...Estéreo mini x1 AUDIO IN3 (R, L).. RCA x2 AUDIO OUT (R, L)... RCA x2 **Otros** USB TYPE A...USB-A x1 USB TYPE B ....USB-B x1 CONTROL.. D-sub 9 pin x1 LAN.. RJ45 x1 MIC...Estéreo mini x1

Especificaciones (continuación)



[unidad: mm]

Acuerdo de licencia de usuario final para el software del proyector

• El software incluido en el proyector consta del número plural de módulos de software independientes y contamos con nuestro derecho de reproducción y/ o los derechos de reproducción de terceros para cada uno de los módulos del software.

• Asegúrese de leer el “Acuerdo de licencia de usuario final para el software del proyector”, que está en un documento diferente. (en el CD)

Nota importante
Todas las declaraciones, información técnica, y recomendaciones relacionadas con los productos 3M se basan en información que se cree fiable, pero no se garantiza su precisión ni integridad. Antes de utilizar este producto, deberá evaluarlo y determinar si es adecuado para la aplicación que usted pretenda. Usted asumirá todos los riesgos y responsabilidad asociados con tal uso. Cualquier declaración relacionada con el producto que no esté contenida en la actual publicación de 3M, o cualquier declaración contraria contenida en su pedido de compra no tendrá ninguna fuerza ni efecto a menos que se haya convenido expresamente, por escrito, por un oficial autorizado de 3M.

Garantía
3M garantiza que cuando el Producto 3M según el informe de uso previsto por 3M (www.3M.com/meetings), rendirá satisfactoriamente durante el período de durabilidad garantizada como se afirma en el Manual de producto 3M aplicable con efecto desde el momento de la adquisición. LAS GARANTÍAS SEÑALADAS SON EXCLUSIVAS Y ESTÁN HECHAS EN LUGAR DE CUALQUIER Y DE TODAS LAS GARANTÍAS, EXPRESAS O IMPLÍCITAS O CONDICIONES, INCLUYENDO CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA O COMERCIABILIDAD O ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, O CUALQUIER PRÁCTICA INDUSTRIAL O USO NORMAL O COMERCIAL.



3M Austin Center
Building A147-5N-01
6801 River Place Blvd.
Austin, TX 78726-9000

3M Canada
P.O. Box 5757
London, Ontario
N6A 4T1

3M Mexico, S.A. de C.V.
Apartado Postal 14-139
Mexico, D.F. 07000
Mexico

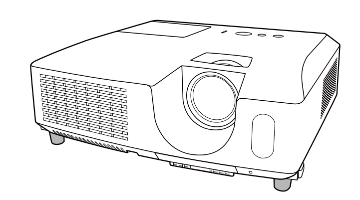
3M Europe
Boulevard de l'Oise
95006 Cerge Pontoise Cedex
France

78-6971-1538-0 Rev. A



Digital Projector X31/X36/X46

Operator's Guide TECHNICAL



Warranty

3M warrants that when the 3M Product is used according to 3M's Intended Use Statement (www.3M.com/meetings), it will perform satisfactorily for the warranted durability period as stated in the applicable 3M Product Manual in effect at the time of purchase. The warranties stated in the applicable 3M Product Manuals are exclusive and are made in place of any and all express or implied warranties or conditions, including any implied warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, or any industry practice or custom or trade usage.

Important Notice

All statements, technical information, and recommendations related to 3M's products are based on information believed to be reliable, but the accuracy or completeness is not guaranteed. Before using this product, you must evaluate it and determine if it is suitable for your intended application. You assume all risks and liability associated with such use. Any statements related to the product which are not contained in 3M's current publications, or any contrary statements contained on your purchase order shall have no force or effect unless expressly agreed upon, in writing, by an authorized officer of 3M.

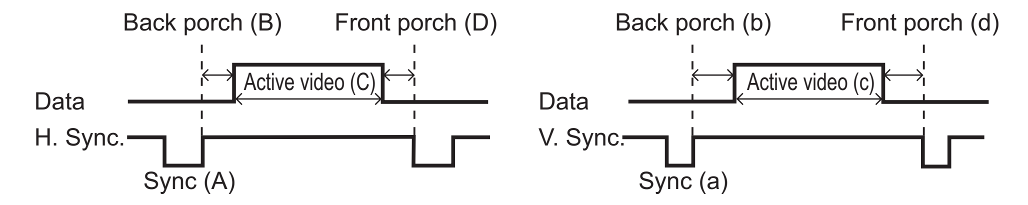
Example of computer signal

Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16” mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)

NOTE • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a PC.
• Some PCs may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
• Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
• Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200), the signal will be converted to the projector’s panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
• Automatic adjustment may not function correctly with some input signals.
• The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.

Initial set signals

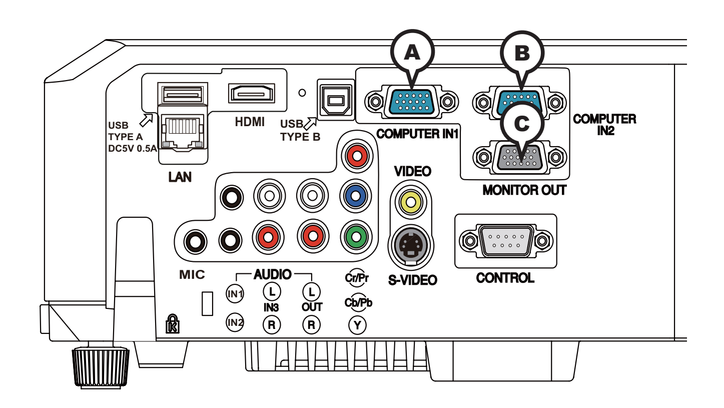
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some computer models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



Resolution (H x V)	Horizontal signal timing (μs)				Vertical signal timing (lines)				Signal mode
	(A)	(B)	(C)	(D)	(a)	(b)	(c)	(d)	
720 x 400	2.0	3.0	20.3	1.0	3	42	400	1	TEXT
640 x 480	3.8	1.9	25.4	0.6	2	33	480	10	VGA (60Hz)
640 x 480	1.3	4.1	20.3	0.8	3	28	480	9	VGA (72Hz)
640 x 480	2.0	3.8	20.3	0.5	3	16	480	1	VGA (75Hz)
640 x 480	1.6	2.2	17.8	1.6	3	25	480	1	VGA (85Hz)
800 x 600	2.0	3.6	22.2	0.7	2	22	600	1	SVGA (56Hz)
800 x 600	3.2	2.2	20.0	1.0	4	23	600	1	SVGA (60Hz)
800 x 600	2.4	1.3	16.0	1.1	6	23	600	37	SVGA (72Hz)
800 x 600	1.6	3.2	16.2	0.3	3	21	600	1	SVGA (75Hz)
800 x 600	1.1	2.7	14.2	0.6	3	27	600	1	SVGA (85Hz)
832 x 624	1.1	3.9	14.5	0.6	3	39	624	1	Mac 16" mode
1024 x 768	2.1	2.5	15.8	0.4	6	29	768	3	XGA (60Hz)
1024 x 768	1.8	1.9	13.7	0.3	6	29	768	3	XGA (70Hz)
1024 x 768	1.2	2.2	13.0	0.2	3	28	768	1	XGA (75Hz)
1024 x 768	1.0	2.2	10.8	0.5	3	36	768	1	XGA (85Hz)
1152 x 864	1.2	2.4	10.7	0.6	3	32	864	1	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	1.7	2.5	16.0	0.8	3	23	768	1	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	1.6	2.4	15.3	0.8	3	24	800	1	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	1.0	2.9	11.9	0.9	3	36	960	1	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	1.0	2.3	11.9	0.4	3	38	1024	1	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	1.1	1.8	9.5	0.1	3	38	1024	1	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	1.0	1.4	8.1	0.4	3	44	1024	1	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	1.2	2.0	11.4	0.7	3	33	1050	1	SXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	1.2	1.9	9.9	0.4	3	46	1200	1	UXGA (60Hz)

Connection to the ports

NOTICE ►Use the cables with straight plugs, not L-shaped ones, as the input ports of the projector are recessed.



ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT

D-sub 15pin mini shrink jack

<Computer signal>

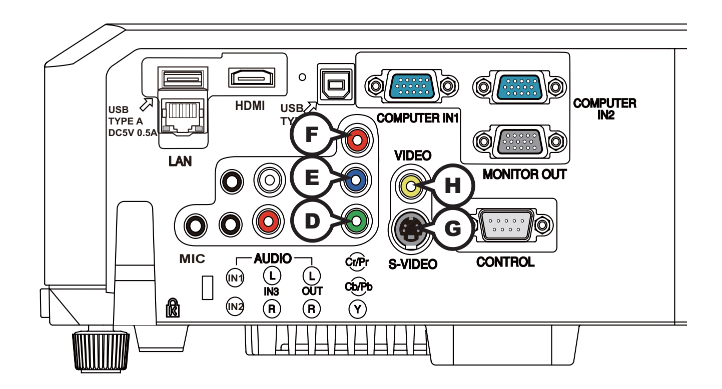
- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
- H/V. sync. signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. signal: TTL level

<Component video signal>

- Video signal:
  - -Y, Analog, 1.0±0.1Vp-p with composite sync, 75Ω terminated
  - -Cb/Pb, Analog, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminated
  - -Cr/Pr, Analog, 0.7±0.1Vp-p 75Ω terminated

  System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 720p@50/60, 1080i@50/60

Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red, Cr/Pr	9	(No connection)
2	Video Green, Y	10	Ground
3	Video Blue, Cb/Pb	11	(No connection)
4	(No connection)	12	Ⓐ: SDA (DDC data), (No connection) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
5	Ground		
6	Ground Red, Ground Cr/Pr	13	H. sync / Composite sync., (No connection)
7	Ground Green, Ground Y	14	V. sync., (No connection)
8	Ground Blue, Ground Cb/Pb	15	Ⓐ: SCL (DDC clock), (No connection) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)



COMPONENT ⒹY, ⒺCb/Pb ⒻCr/Pr

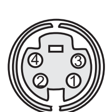
RCA jack x3

• System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60

Port	Signal
Y	Component video Y, 1.0±0.1Vp-p with composite sync, 75Ω terminator
Cb/Pb	Component video Cb/Pb, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator
Cr/Pr	Component video Cr/Pr, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator

ⒼS-VIDEO

Mini DIN 4pin jack



• System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)

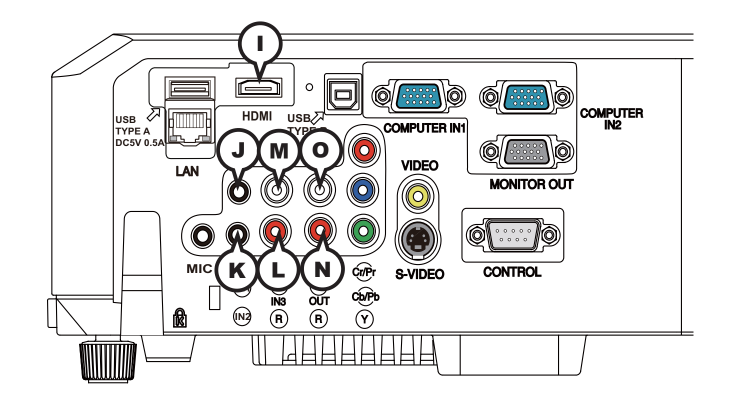
Pin	Signal
1	Color signal 0.286Vp-p (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300Vp-p (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0Vp-p, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

ⒽVIDEO

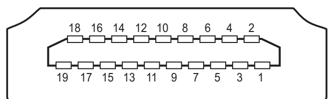
RCA jack

• System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)

• 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator



ⒾHDMI



• Type :Digital audio/video connector
• Audio signal : Linear PCM (Sampling rate; 32/44.1/48 kHz)

Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	T.M.D.S. Data2 +	8	T.M.D.S. Data0 Shield	15	SCL
2	T.M.D.S. Data2 Shield	9	T.M.D.S. Data0 -	16	SDA
3	T.M.D.S. Data2 -	10	T.M.D.S. Clock +	17	DDC/CEC Ground
4	T.M.D.S. Data1 +	11	T.M.D.S. Clock Shield	18	+5V Power
5	T.M.D.S. Data1 Shield	12	T.M.D.S. Clock -	19	Hot Plug Detect
6	T.M.D.S. Data1 -	13	CEC		
7	T.M.D.S. Data0 +	14	Reserved(N.C. on device)		

ⒿAUDIO IN1, ⓀAUDIO IN2

Ø3.5 stereo mini jack

• 200 mVrms 47kΩ terminator

AUDIO IN3 ⓁR, ⓂL

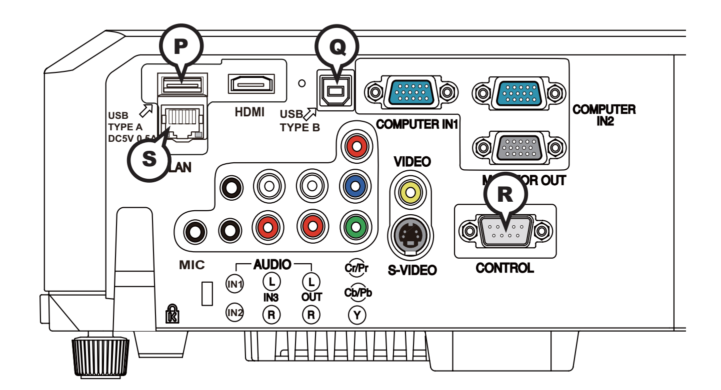
RCA jack x2

• 200 mVrms 47kΩ terminator

AUDIO OUT ⓃR, ⓄL

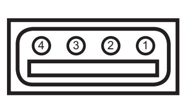
RCA jack x2

• 200 mVrms 1kΩ output impedance



ⓅUSB TYPE A

USB A type jack



Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

ⓆUSB TYPE B

USB B type jack

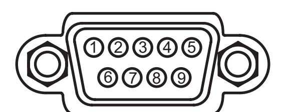


Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

ⓇCONTROL

D-sub 9pin plug

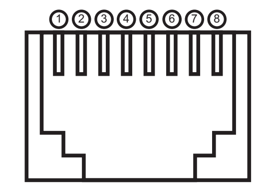
• About the details of RS-232C communication, please refer to the following page.



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

ⓈLAN

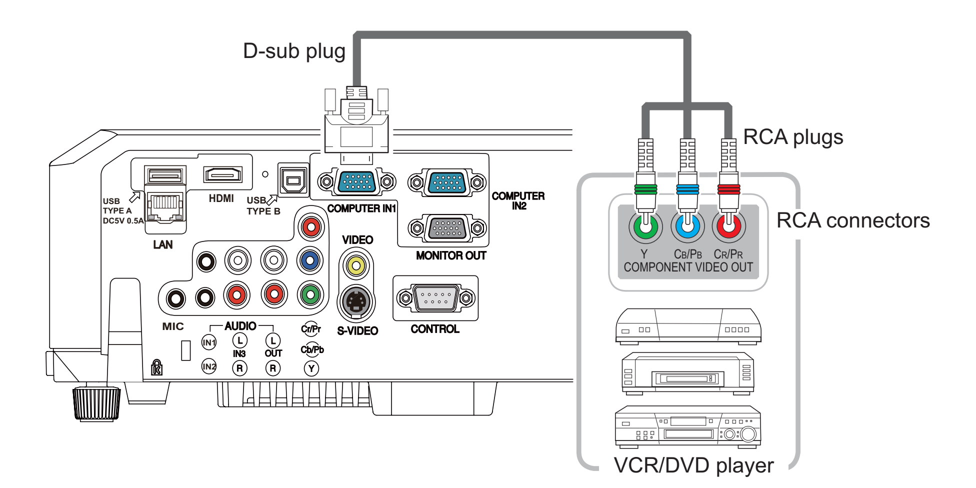
RJ-45 jack



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	TX+	4	-	7	-
2	TX-	5	-	8	-
3	RX+	6	RX-		

To input component video signal to COMPUTER IN ports

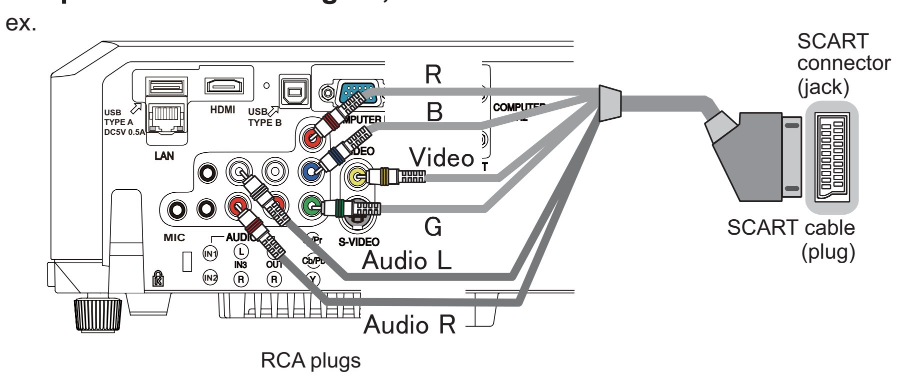
ex.



To input component video signal to the **COMPUTER IN1** or **IN2** port of the projector, use a RCA to D-sub cable or adapter.
For about the pin description of the required cable or adapter, refer to the descriptions about **COMPUTER IN1** and **IN2** port (3).

To input SCART RGB signal;

ex.



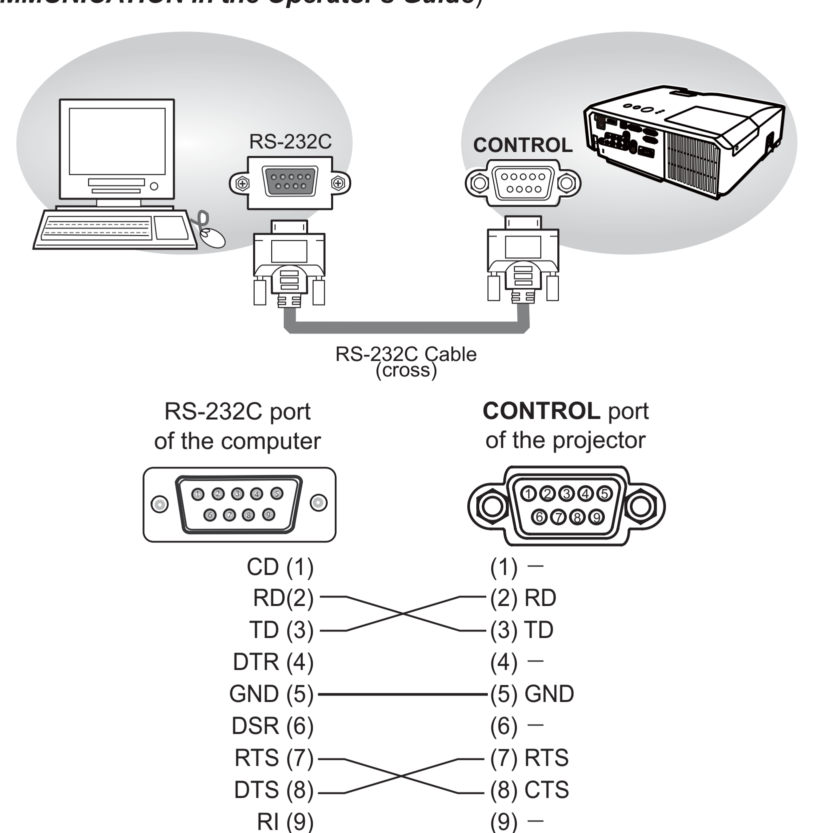
To input SCART RGB signal to the projector, use a SCART to RCA cable. Connect the plugs refer to above ex.. For more reference, please consult your dealer.

RS-232C Communication

When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer.
For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (📖17).

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the computer's RS-232C port with a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in figure
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to OFF. (📖***OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the Operator's Guide***)



Communicaion settings

1. Protocol

19200bps,8N1

2. Command format ("h" shows hexadecimal)

Byte Number	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Command / Action	Header							Data					
	Header code		Packet	Data size		CRC flag		Action		Type		Setting code	
	L	H		L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
<SET>Change setting to desired value [(cL)(cH)] by [(eL)(eH)].						(aL)	(aH)	01h	00h	(bL)	(bH)	(cL)	(cH)
<GET>Read projector internal setup value [(bL)(bH)] .						(aL)	(aH)	02h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<INCREMENT> Increment setup value [(bL)(bH)] by 1.	BEh	EFh	03h	06h	00h	(aL)	(aH)	04h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<DECREMENT> Decrement setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	05h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<EXECUTE> Run a command [(bL)(bH)].						(aL)	(aH)	06h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h

[Header code] [Packet] [Data size]

Set [BEh, EFh, 03h, 06h, 00h] to byte number 0~4.

[CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication / Network command table (*17*).

[Action]

Set functional code to byte number 7, 8.
<SET> = [01h, 00h], <GET> = [02h, 00h], <INCREMENT> = [04h, 00h]
<DECREMENT> = [05h, 00h], <EXECUTE> = [06h, 00h]
Refer to the Communication command table (***above***).

[Type] [Setting code]

For byte number 9~12, refer to RS-232C Communication / Network command table (*17*).

3. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

(1) ACK reply : 06h
When the projector receives the Set, Increment, Decrement or Execute command correctly, the projector changes the setting data for the specified item by [Type], and it returns the code.

(2) NAK reply : 15h
When the projector cannot understand the received command, the projector returns the error code.
In such a case, check the sending code and send the same command again.

(3) Error reply : 1Ch + 0000h
When the projector cannot execute the received command for any reasons, the projector returns the error code.
In such a case, check the sending code and the setting status of the projector.

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh
When the projector receives the GET command correctly, the projector returns the responce code and 2 bytes of data.

NOTE • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each devices, and connect them correctly with suitable cables.
• Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
• Commands are not accepted during warm-up.
• When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code. Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, the projector returns the error code to the computer.

Command Control via the Network

When the projector connects network, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer with web browser.

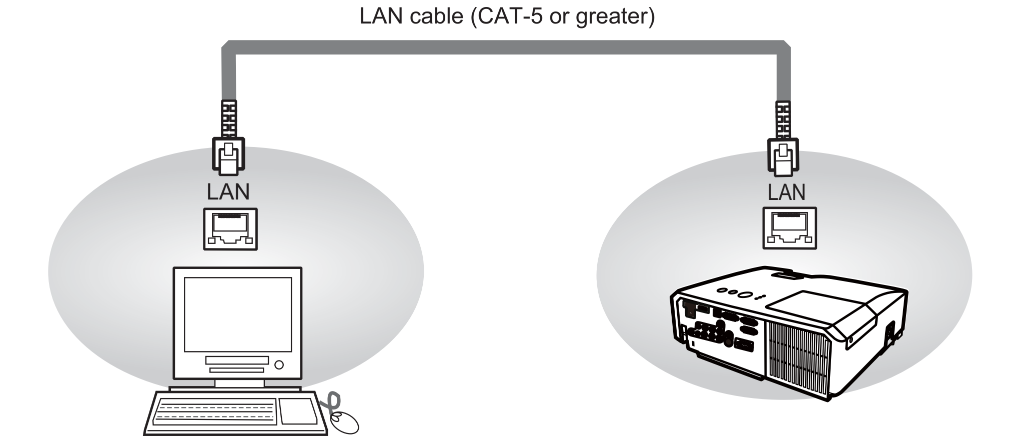
For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (📖17).

Connection

1. Turn off the projector and the computer.

2. Connect the projector's **LAN** port and the computer's LAN port with a LAN cable. Use the cable that fulfills the specification shown in figure (Use CAT-5 or greater LAN Cable when LAN ports are used)

3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.



Communicaion Port

The following two ports are assigned for the command control.

TCP #23
TCP #9715

Configure the following items form a web browser when command control is used.

Port Settings			
	Network Control Port1 (Port: 23)	Port open	Click the **[Enable]** check box to open **[Network Control Port1 (Port: 23)]** to use TCP #23. Default setting is “Enable”.
		Authentication	Click the **[Enable]** check box for the **[Authentication]** setting when authentication is required. Default setting is “Disable”.
	Network Control Port2 (Port: 9715)	Port open	Click the **[Enable]** check box to open **[Network Control Port2 (Port: 9715)]** to use TCP #9715. Default setting is “Enable”.
		Authentication	Click the **[Enable]** check box for the **[Authentication]** setting when authentication is required. Default setting is “Enable”.

When the authentication setting is enabled, the following settings are required.

Security Settings			
	Network Control	Authentication Password	Enter the desired authentication password. This setting will be the same for **[Network Control Port1 (Port: 23)]** and **[Network Control Port2 (Port: 9715)]**. Default setting is blank.
		Re-enter Authentication Password	

Command control settings

[TCP #23]

1. Command format

Same as RS-232C communication, refer to RS-232C Communicaton command format.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

Four of the response / error code used for TCP#23 are the same as RS-232C Communication (1)~(4). One authentication error reply (5) is added.

(1) ACK reply : 06h
Refer to RS-232C communication (*10*).

(2) NAK reoly : 15h
Refer to RS-232C communication (*10*).

(3) Error reply : 1Ch + 0000h
Refer to RS-232C communication (*10*).

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh
Refer to RS-232C communication (*10*).

(5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h
When authentication error occurred, the projector returns the error code.

[TCP #9715]

1. Command format

The commands some datum are added to the head and the end of the ones of TCP#9715 are used.

Header	Data length	RS-232C command	Check sum	Connection ID
0×02	0×0D	13 bytes	1 byte	1 byte

[Header]
02, Fixed

[Data Length]
RS-232C commands byte length (0×0D, Fixed)

[RS-232C commands]
Refer to RS-232C Communication command format (*10*).

[Check Sum]
This is the value to make zero on the addition of the lower 8 bits from the header to the checksum.

[Connection ID]
Random value from 0 to 255 (This value is attached to the reply data).

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• Commands are not accepted during warm-up.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

The connection ID is attached for the TCP#23's response / error codes are used. The connection ID is same as the sending command format.

(1) ACK reply : 06h + ××h (××h : connection ID)
(2) NAK reoly : 15h + ××h
(3) Error reply : 1Ch + 0000h + ××h
(4) Data reply : 1Dh + xxxxh + ××h
(5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h + ××h
(6) Projector busy reply: 1Fh + ××××h + ××h
When the projector is too busy to receives the command ,the projector returens the error code.
In such a case, check the sending code and send the same command again.

Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

Authentication

The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm. When the projector is using a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password and digest this data with the MD5 algorithm and add this in front of the commands to send.

Following is a sample if the authentication password is set to “password” and the random 8 bytes are “a572f60c”.

1) Select the projector.
2) Receive the random 8 bytes “a572f60c” from the projector.
3) Bind the random 8 bytes “a572f60c” and the authentication password “password” and it becomes “a572f60cpassword”.
4) Digest this bind “a572f60cpassword” with MD5 algorithm.
   It will be “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”.
5) Add this “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde” in front of the commands and send the data.
   Send “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”+command.
6) When the sending data is correct, the command will be performed and the reply data will be returned. Otherwise, an authentication error will be returned.

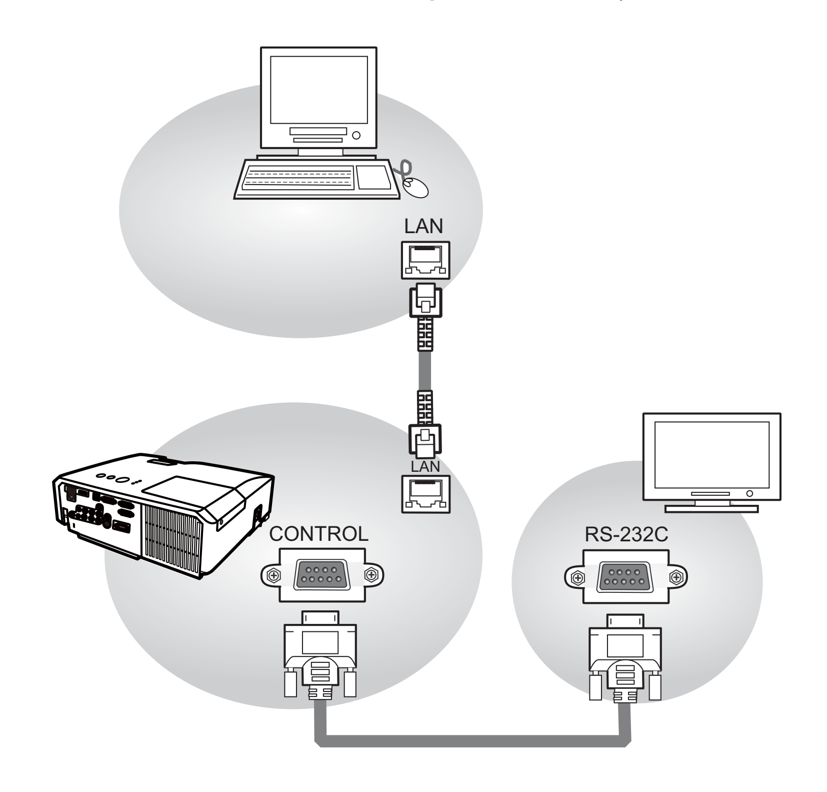
NOTE • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.

Network Bridge Communication

This projector is equipped with NETWORK BRIDGE function.
When the projector connects to the computer by LAN communicaton, an external device that is connected with this projector by RS-232C communication can be controlled from the computer as a network terminal.
For details, see the **3.7 Controlling the external device via the projector(using the NETWORK BRIDGE function) - Network Guide.**

Connection

1. Connect the computer's LAN port and the projector's **LAN** port with a LAN cable.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the RS-232C port of the devices that you want to control with a RS-232C cable.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to NETWORK BRIDGE. (📖***OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the Operator's Guide***)



Communication settings

For communication setting, use the OPTION - SERVICE - COMMUNICATION menu. (📖***OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the Operator's Guide***)

Item	Condition
BAUD RATE	4800bps / 9600bps / 19200bps / 38400bps
Data length	8 bit (fixed)
PARITY	NONE/ODD/EVEN
Start bit	1 bit (fixed)
Stop bit	1 bit (fixed)
Transmission method	HALF-DUPLEX/FULL-DUPLEX

NOTE • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each devices, and connect them correctly with suitable cables.
• Turn off (the power of) both the projector and other devices and unplug , beore connecting them.
• For details of Transmission method, refer to **3.8.4 Transmission method-Network Guide**.

RS-232C Communication / Network command table

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Type
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Off] 01 00 [On] 02 00 [Cool down]						
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5E D1	01 00	00 20	06 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CE D5	01 00	00 20	0B 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	00 20	0C 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cover error] 02 00 [Fan error] 03 00 [Lamp error] 04 00 [Temp error] 05 00 [Air flow error] 07 00 [Cold error] 08 00 [Filter error]						
MAGNIFY	Get		BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAYTIME	BE EF	03	06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
			[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cinema] 04 00 [Dynamic] 10 00 [Custom] 20 00 [BOARD(BLACK)] 21 00 [BOARD(GREEN)] 22 00 [WHITEBOARD] 40 00 [DAY TIME]						
BRIGHTNESS	Get		BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00
BRIGHTNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00
CONTRAST	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			Command Data			
						CRC	Action	Type	Type
CONTRAST Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00
GAMMA	Set	1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
		6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00
User Gamma Point 1	Get		BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00
User Gamma Point 1 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	00 00
User Gamma Point 2	Get		BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00
User Gamma Point 2 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	00 00
User Gamma Point 3	Get		BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00
User Gamma Point 3 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	00 00
User Gamma Point 4	Get		BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00
User Gamma Point 4 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C C2	06 00	53 70	00 00
User Gamma Point 5	Get		BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00
User Gamma Point 5 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 C3	06 00	54 70	00 00
User Gamma Point 6	Get		BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00
User Gamma Point 6 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data Action	Command Data Type	Command Data Type
User Gamma Point 7	Get		BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00
User Gamma Point 7 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00
User Gamma Point 8	Get		BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00
User Gamma Point 8 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	2C C3	06 00	57 70	00 00
COLOR TEMP	Set	1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
		6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R	Get		BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00
COLOR TEMP GAIN G	Get		BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00
COLOR TEMP GAIN G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	00 00
COLOR TEMP GAIN B	Get		BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00
COLOR TEMP GAIN B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET R	Get		BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET G	Get		BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			Command Data			
						CRC	Action	Type	Type
COLOR TEMP OFFSET B	Get		BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00
COLOR	Get		BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00
COLOR Reset	Execute		BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00
TINT	Get		BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00
TINT Reset	Execute		BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00
SHARPNESS	Get		BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00
SHARPNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00
ACTIVE IRIS	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B 22	01 00	04 33	00 00
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB 2F	01 00	04 33	10 00
		PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33	11 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
	Get		BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00
OVER SCAN	Get		BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00
OVER SCAN Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00
V POSITION	Get		BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00
V POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Type
H POSITION	Get		BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00
H POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00
H PHASE	Get		BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00
H SIZE	Get		BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00
H SIZE Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00
AUTO ADJUST EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Type
HDMI FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	BA 77	01 00	13 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	2A 76	01 00	13 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	DA 76	01 00	13 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 77	02 00	13 22	00 00
HDMI RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 D8	01 00	22 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	16 D9	01 00	22 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	E6 D9	01 00	22 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 D8	02 00	22 20	00 00
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00
FRAME LOCK - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	7F C2	01 00	53 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	EF C3	01 00	53 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	4C C2	02 00	53 30	00 00
AUTO KEYSTONE V EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
KEYSTONE V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00
AUTO ECO MODE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB 27	01 00	10 33	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B 26	01 00	10 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 27	02 00	10 33	00 00
ECO MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		ECO	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header			Command Data			
						CRC	Action	Type	Type
MONITOR OUT - COMPONENT	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	F2 F4	01 00	B5 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	32 F6	01 00	B5 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 B5	01 00	B5 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	C1 F4	02 00	B5 20	00 00
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00
MONITOR OUT - HDMI	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	7A F4	01 00	B3 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	BA F6	01 00	B3 20	04 00
		COMPUTER IN 3	BE EF	03	06 00	4A F6	01 00	B3 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	8A B5	01 00	B3 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	49 F4	02 00	B3 20	00 00
MONITOR OUT - LAN	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	1A F6	01 00	BB 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	DA F4	01 00	BB 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA B7	01 00	BB 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	29 F6	02 00	BB 20	00 00
MONITOR OUT- USB TYPE A	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	B6 F4	01 00	B6 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	76 F6	01 00	B6 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 B5	01 00	B6 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 F4	02 00	B6 20	00 00
MONITOR OUT - USB TYPE B	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	6E F7	01 00	BC 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	AE F5	01 00	BC 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9E B6	01 00	BC 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	5D F7	02 00	BC 20	00 00
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN1	Get		BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN2	Get		BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00
VOLUME - COMPONENT	Get		BE EF	03	06 00	01 CC	02 00	65 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	67 CC	04 00	65 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B6 CD	05 00	65 20	00 00
VOLUME - S-VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00
VOLUME - VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Type
VOLUME - HDMI	Get		BE EF	03	06 00	89 CC	02 00	63 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF CC	04 00	63 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E CD	05 00	63 20	00 00
VOLUME - LAN	Get		BE EF	03	06 00	E9 CE	02 00	6B 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	8F CE	04 00	6B 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	5E CF	05 00	6B 20	00 00
VOLUME - USB TYPE A	Get		BE EF	03	06 00	45 CC	02 00	66 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	23 CC	04 00	66 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F2 CD	05 00	66 20	00 00
VOLUME - USB TYPE B	Get		BE EF	03	06 00	9D CF	02 00	6C 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	FB CF	04 00	6C 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	2A CE	05 00	6C 20	00 00
VOLUME - STANDBY	Get		BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00
SPEAKER	Set	ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN1	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00
AUDIO SOURCE LAN	Set	OFF	BE EF	03	06 00	DA DF	01 00	3B 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	4A DE	01 00	3B 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	BA DE	01 00	3B 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	2A DF	01 00	3B 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	E9 DF	02 00	3B 20	00 00
AUDIO SOURCE - USB TYPE A	Set	OFF	BE EF	03	06 00	76 DD	01 00	36 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	E6 DC	01 00	36 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	16 DC	01 00	36 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	86 DD	01 00	36 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	45 DD	02 00	36 20	00 00
AUDIO SOURCE USB TYPE B	Set	OFF	BE EF	03	06 00	AE DE	01 00	3C 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	3E DF	01 00	3C 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	CE DF	01 00	3C 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	5E DE	01 00	3C 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	9D DE	02 00	3C 20	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header			Command Data			
						CRC	Action	Type	Type
AUDIO SOURCE - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BA DD	01 00	33 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	2A DC	01 00	33 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	DA DC	01 00	33 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	4A DD	01 00	33 20	03 00
		AUDIO_HDMI	BE EF	03	06 00	7A C4	01 00	33 20	20 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 DD	02 00	33 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPONENT	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00
AUDIO SOURCE - S-VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00
AUDIO SOURCE - VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00
AUDIO SOURCE STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00
HDMI AUDIO	Set	1	BE EF	03	06 00	AE C6	01 00	40 20	01 00
		2	BE EF	03	06 00	5E C6	01 00	40 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D C7	02 00	40 20	00 00
MIC LEVEL	Set	LOW	BE EF	03	06 00	02 F1	01 00	A1 20	00 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	92 F0	01 00	A1 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 F1	02 00	A1 20	00 00
MIC VOLUME	Get		BE EF	03	06 00	75 F1	02 00	A2 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 F1	04 00	A2 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 F0	05 00	A2 20	00 00
LANGUAGE	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			Command Data			
						CRC	Action	Type	Type
LANGUAGE	Set	POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
	Get		BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
MENU POSITION H	Get		BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00
MENU POSITION H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00
MENU POSITION V	Get		BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00
MENU POSITION V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
BLANK On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data Action	Type	Type
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
		CIRCLE 1	BE EF	03	06 00	13 DA	01 00	22 30	05 00
		CIRCLE 2	BE EF	03	06 00	E3 DA	01 00	22 30	06 00
		MAP 1	BE EF	03	06 00	83 D4	01 00	22 30	10 00
		MAP 2	BE EF	03	06 00	13 D5	01 00	22 30	11 00
	Get		BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00
TEMPLATE On/ Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00
C. C. - DISPLAY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00
C. C. - MODE	Set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00
C. C. - CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
AUTO KEYSTONE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00
DIRECT POWER ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00
AUTO POWER OFF	Get		BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
USB TYPE B	Set	MOUSE	BE EF	03	06 00	FF 23	01 00	50 26	00 00
		USB DISPLAY	BE EF	03	06 00	6F 22	01 00	50 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 23	02 00	50 26	00 00
LAMP TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILTER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data Action	Type	Type
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	0A 34	01 00	00 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	9A 30	01 00	00 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	3A 36	01 00	00 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	9A 2B	01 00	00 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	AA 29	01 00	00 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	9A 3A	01 00	00 36	1E 00
		MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	9A 24	01 00	00 36	36 00
		ECO MODE	BE EF	03	06 00	0A 25	01 00	00 36	37 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00
MY BUTTON-2 '	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	F6 35	01 00	01 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	66 31	01 00	01 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	C6 37	01 00	01 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	66 2A	01 00	01 36	22 00
		MY IMAGE,	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	56 28	01 00	01 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	66 3B	01 00	01 36	1E 00
		MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	66 25	01 00	01 36	36 00
		ECO MODE	BE EF	03	06 00	F6 24	01 00	01 36	37 00
	Get		BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header			Command Data			
						CRC	Action	Type	Type
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CA 3F	01 00	20 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5A 3B	01 00	20 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FA 3D	01 00	20 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0A 38	01 00	20 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AA 3B	01 00	20 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00
Magnify Position H	Get		BE EF	03	06 00	C8 D7	02 00	10 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AE D7	04 00	10 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7F D6	05 00	10 30	00 00
Magnify Position V	Get		BE EF	03	06 00	34 D6	02 00	11 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 D6	04 00	11 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 D7	05 00	11 30	00 00
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00
REMOTE FREQ. HIGH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00
MY IMAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3A C3	01 00	00 35	00 00
		IMAGE-1	BE EF	03	06 00	AA C2	01 00	00 35	01 00
		IMAGE-2	BE EF	03	06 00	5A C2	01 00	00 35	02 00
		IMAGE-3	BE EF	03	06 00	CA C3	01 00	00 35	03 00
		IMAGE-4	BE EF	03	06 00	FA C1	01 00	00 35	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 C3	02 00	00 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-1 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	71 C3	06 00	01 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-2 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	35 C3	06 00	02 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-3 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	C9 C2	06 00	03 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-4 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	BD C3	06 00	04 35	00 00

PJLink command

Commands	Control Description	Parameter or Response
POWR	Power Contorol	0 = Standby
		1 = Power On
POWR ?	Power Status inquiry	0 = Standby
		1 = Power On
		2 = Cool Down
INPT	Input Source selection	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		21 = COMPONENT
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
		52 = USB TYPE B
INPT ?	Input Source inquiry	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		21 = COMPONENT
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
		52 = USB TYPE B
AVMT	AV Mute	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on
AVMT ?	AV Mute inquiry	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on

(continued on next page)

PJLink command (continued)

Commands	Control Description	Parameter or Response
ERST ?	Error Status inquiry	1st byte: Refers to Fan error; one of 0 to 2
		2nd byte: Refers to Lamp error; one of 0 to 2
		3rd byte: Refers to Temptrature error; one of 0 to 2
		4th byte: Refers to Cover error; one of 0 to 2
		5th byte: Refers to Filter error; one of 0 to 2
		6th byte: Refers to Other error; one of 0 to 2
		The mearning of 0 to 2 is as given below
		0 = Error is not detected; 1 = Warning; 2 = Error
LAMP ?	Lamp Status inquiry	1st number (digits 1 to 5): Lamp Time
		2nd number : 0 = Lamp off, 1 = Lamp on
INST ?	Input Source List inquiry	11 12 21 22 23 31 41 51 52
NAME ?	Projector Name inquiry	Responds with the name set in "PROJECTOR NAME" of "NETWORK"
INF1 ?	Manufucturer's Name inquiry	3M
INF2 ?	Model Name inquiry	X31
		X36
		X46
INFO ?	Other Information inquiry	Responds with the factory information and so on
CLSS ?	Class Information inquiry	1

NOTE • The password used in PJLink™ is the same as the password set in the Web Brouwser Comtrol. To use PJLink™ without authentication, do not set any password in Web Browser Control.
• For specifications of PJLink™, see the web site of the Japan Business Machine and Information System Industries Association.
URL: http://pjlink.jbmia.or.jp/